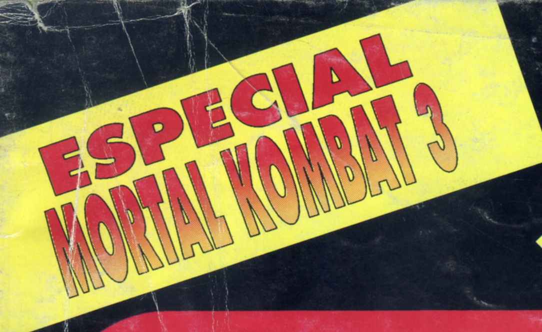






Nintendo®



MK3™

GAME VISTAZO A:

- PRIMAL RAGE
- WORLD HEROES 2 JET
- ASTEROIDS
- MISSILE COMMAND

INFORMACION SUPERNESESARIA

- BATMAN FOREVER
- EARTHWORM JIM 2
- FOREMAN FOR REAL
- SUPER BOMBERMAN 3

REPORTE ESPECIAL "AMOA '95"

ARCADIAS

THE KING OF FIGHTERS '95

Chile	$	1.100
Bolivia	Bs	5,00



PASSWORDS • TIPS • NOVEDADES

¡Atención! Un gorila anda suelto en la ciudad.

8.604.721



GAME BOY

JUEGATELO A CONCHO

Ahora Donkey Kong va a todas partes dentro de tu Game Boy.

¡Atención! Donkey Kong anda por tu colegio, por tu casa, por todos lados, dentro del nuevo Donkey Kong Land, la versión para Game Boy, del juego del año. Atrápalo y prepárate a luchar contra un chancho volador, ostras carnívoras y terribles monstruos escondidos en la ciudad de los monos, entre las ruinas de un templo submarino y de un montón de niveles secretos. Por eso, no esperes a que te pillen. Arráncate tú primero con el nuevo Donkey Kong Land.



LEO BURNETT

CLUB Nintendo®

EDITORIAL

Las miles de cartas que llegan a nuestra editorial, nos muestran que tenemos una gran cantidad de amigos y fieles lectores por todo el país, y como te habrás dado cuenta, en la sección "Recibimos cartas de:", incluimos a todos nuestros amigos que nos escriben desde el extranjero.

Es sorprendente como el idioma de los videojuegos se ha transformado en algo universal, donde no existen barreras de comunicación ni comprensión.

Es increíble saber que un videojugador de nuestro país, es muy similar en muchos aspectos a los del resto de latinoamérica. Y creemos que, Revista Club Nintendo como medio de información, ha acortado las distancias y abierto las puertas para que esto sea posible.

Tal motivo nos llena de orgullo y nos alegramos mucho con el resultado.

El Editor

RECIBIMOS CARTA

ARGENTINA JUAN JOSE CUTULI - ARIEL SERVIDO POLVORINES - CRISTIAN EDUARDO ESCOBAR - ENZO TRANIER - DANIEL ALFREDO NEMCIK - LILIANA SAMPIERI - WALTER J. TORNERO ARNAUDO - FACUNDO GAMERO - NELSON EMILIO LOPEZ - WALTER HILGEMBERG - LEANDRO STORINELLI - ANABELLA LAURA TONON - EMANUEL GIACCOPUZZI - RICARDO NOGUEROL - LUCAS LISO - LILIANA - ROMAN BUSTAMANTE - CRISTIAN EDUARDO D. CASTILLO - MARIO A. CUETO - JOSE LUIS RODRIGUEZ VALCARCEL - EMILIO F. MARBAN TROVATO - GABRIEL ALEJANDRO RAMIREZ - JUAN AGUSTIN ONIS / PAOLO PERALTA - ALEJANDRO FORNIELES - LEANDRO R. SUÑE - JUAN PABLO TIRADO FERNANDEZ - DINO BUZZI - JAVIER E. RODRIGUEZ LLARENS - JUAN PABLO GAYDOU - SEBASTIAN CAMINOS - TADEO RENE CALDERON - HERNAN JORGE RUSSO - LUCAS LISO - MARCOS DAVID MARCHESI

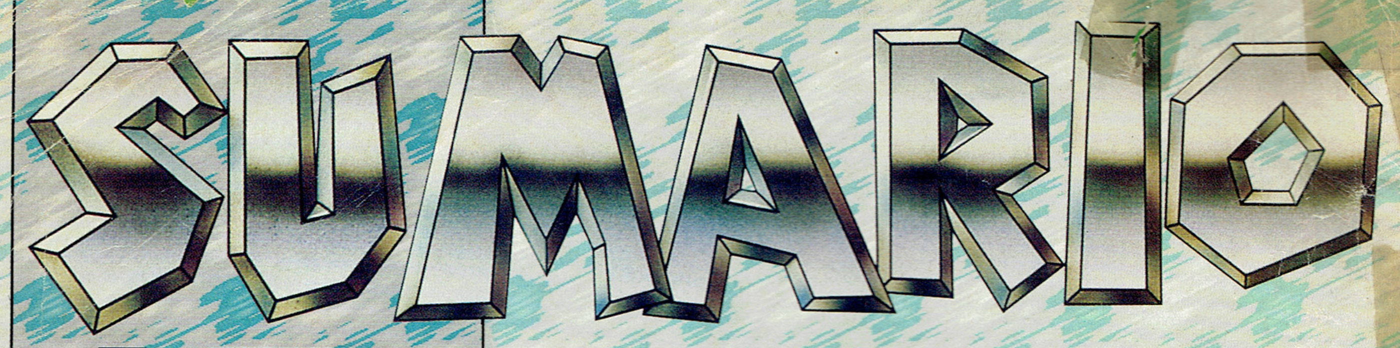
BOLIVIA DOUGLAS CZERNIEWICZ

CHILE RAUL CEVALLOS - FELIPE GARCIA C - EDUARDO MORALES C. - ALEJANDRO BASAEZ A. - CARLOS COLOMA ARENAS - JAVIER ROJAS / JUAN ANTONIO BAIOR - GONZALO A JIMENEZ NUÑEZ / FRANCISCO SOTO PAREDES - CAMILA POZO P. - CRISTOBAL ORLANDO / SEBASTIAN VILCHES - GONZALO IGNACIO ILLANES VASQUEZ - FRANCISCO MOLINA D. - OSVALDO GONZALEZ - JAVIER CANTUARIAS STAMATAKOS - CRISTOBAL VILCHES - JOSE MIGUEL MEDINA ZELADA - JUAN PABLO MEDINA JIMENEZ - JULIO CELIS FREDES - SERGIO ANTONIO TORRES FIGUEROA - CARLOS ZEGPI HUNTER - MEGA MAN RIUZ Jr. - EDUARDO VIDELA P. - IVAN QUINTANA GONZALEZ - CARLOS ALBERTO MELLA ATTON - JOSE MANUEL CAÑON - CARLOS RODRIGO VALDES PONCE - CARLOS HORMENT M. - LUIS SOTO ALVARES - ROBIN PEREZ MORALES - MARCELO OLAVARRIA - JORGE PINO CELSI - HERNAN RUIZ-TAGLE - RAUL CEVALLOS - DIEGO RIFFO OLIVA - JAIME CASTILLO

PARAGUAY EMILIO F. MARBAN

PERU ALFREDO SAAVEDRA N. - RICHARD A. IACTAVO GIL - ALDO ARNAO

URUGUAY NICOLAS AYALA - DIEGO IBARRA (CHARRUA Y RAMBLA WILLIMAN)





REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/11 Nº 39
NOVIEMBRE 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Noviembre de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

Dr. MARIO™



Hola amigos de Revista Club Nintendo, les escribo para contarles que soy un fanático de los juegos de pelea: Street Fighter II, Mortal Kombat, Killer Instinct, etc. Quiero saber si existe algún "control pad" que tenga los 6 botones en la parte superior, ya que sería ideal para este tipo de juegos. Me gustaría saber además, dónde podría conseguirlo.

MAXIMILIANO ESCOBAR

Existe en el mercado de algunos países, un control de ASCII que tiene las características que pides y como tú nos mencionas, puede ser muy recomendable para los títulos de pelea, siempre que te acostumbres bien a usarlo. Lamentablemente, este control es bastante difícil de conseguir en nuestro país, debido a que realmente no conocemos a ningún distribuidor oficial que lo importe.

◊

¿Por qué ustedes le dan siempre tanta importancia a los juegos de pelea y entregan menos información de otro tipo de juegos?, claro, es verdad que la mayoría los prefiere, pero por si no saben, también somos bastantes a los que nos gustan los juegos de plataformas (Mario, Mega Man, etc.) y de deportes.

GUSTAVO MATURANA

Lo que sucede, es que existen diferencias necesarias en los modos de analizar la gran cantidad de títulos de pelea, en comparación a otros tipos de juegos. Nos referimos a que en estos títulos es muy importante explicar todos los movimientos, ya que teniéndolos en conocimiento, el jugador podrá desarrollar su habilidad y destreza que el juego requiera. En cambio, en los juegos de plataforma, tendríamos que revelar todos los secretos que el jugador debe descubrir con su astucia y le quitaríamos el gusto al juego, a menos, por supuesto, que sea un juego como Yoshi´s Island - Super Mario World 2, que posee bastantes elementos escondidos y no lo perjudicaría en nada, que nosotros editaramos algunos.

◊

Hola, soy un fiel lector de Revista Club Nintendo, no me he perdido ningún número, sigan así. Me gustaría que me dieran una pequeña reseña del juego "Lemmings 2", ya que yo soy un verdadero fanático de la versión original, quisiera saber si esta segunda parte es recomendable.

RODOLFO SALGADO

Como debes sospechar, el estilo de Lemmings 2; The Tribes, es el mismo de su antecesor, pero esta secuela tiene más variedad de escenarios y acertijos en los que deberás usar tu ingenio. Los gráficos son muy coloridos y el sonido en el cual incluimos a la música, bastante bueno, aunque los Lemmings siguen siendo pequeños. Lemmings 2 es un juego de Psygnosis, con 16 megas y 120 niveles. Si en verdad la primera parte te ocasionó cierto tipo de adicción (como realmente nos dices en tu carta), te recomendamos cuidarte de esta segunda versión, que sin duda alguna te gustará tanto o más que la primera.



Existe una pregunta que jamás me he podido responder: ¿Cuál fue el primer juego que ocupó a una persona famosa en un "cinema display"?

ENRIQUE NARANJO

Averiguamos que el primer juego que ocupó escenas "cinema display" entre los cambios de nivel, con el fin de contar una historia, fue el legendario Ninja Gaiden en su versión de 8 bit para el sistema NES. Tal vez, al ver esos gráficos, nos parecerán muy simples (después de conocer los de Super NES), pero en sus días, esto fue toda una revolución en el mundo de los videojuegos.



Me gustaría convertirme en un programador de juegos, y en estos momentos me estoy preparando, por lo menos en conseguir la mayor cantidad de información al respecto. En el idioma de los videojuegos, ¿Qué es el tiempo real?, pues leí que el juego Pilotwins del NU 64 lo traerá.

ANDRES CERDA S.

Nos parece muy bien lo que estás haciendo y te deseamos la mejor suerte del mundo en lo que estás emprendiendo.
Hasta ahora, practicamente todos los videojuegos que tú has disfrutado, han sido "Frames", es decir, dibujos en secuencia que dan la idea de movimiento, pero a fin de cuentas no has podido ver ningún ángulo ni movimiento del personaje del juego que no haya sido programado previamente.
El tiempo real se refiere a que en el momento mismo en el que estás jugando, se van generando los gráficos, y esto sólo lo puede una máquina tan poderosa como es el NU 64, gracias a que los elementos del juego se modelan como anteriormente te lo indicamos, te podemos decir que estos elementos realmente existen dentro del sistema de videojuegos y entoces se pueden ver desde cualquier ángulo y con distintos tipos de luces y sombras, en diferentes ambientes, etc. Lo más cercano a esto será el juego "Doom", aunque todavía, muy lejos de la impresionante calidad y variedad de características que te ofrecerá la esperada consola Nintendo Ultra 64.

◇

Me gustaría que me dieran noticias de los futuros proyectos que tiene Capcom para lanzar en los próximos meses.

PAULA BUSQUETS

Estuvimos averiguando y supimos que aparte del esperadísimo Mega Man 7 y Breath of Fire 2, juego igualmente esperado por los amantes de los R.P.G., pronto (posiblemente en diciembre) aparecería Mega Man 3 y otro juego basado en los superhéroes de la compaía Marvel Comics (X-Men, Hulk, etc.), sobre éste aún no existen noticias confiables.
Muchos amigos tienen la duda de si Capcom lanzará para el Super NES esos excelentes juegos de pelea que han dado mucho que hablar entre los jugadores de Arcade... habrá que esperar, ya que en verdad respecto a esto solo podemos afirmar que Capcom continuará editando juegos de gran calidad... y esperamos también, que muchas sorpresas.

◇

¿Cómo se hace el fatality escondido de Shang Tsung en Mortal Kombat II?

MIGUEL TIRONI SAAVEDRA

Recordemos que Shang Tsung tiene 3 fatalities, pero de estos, tal vez el más secreto es el de Kintaro. Para realizarlo debes presionar el botón B por más de 30 segundos (puedes dejarlo presionado desde que comienza el round) y pararte a dos pasos de distancia de tu rival. Entonces suéltalo.
Como nos mencionaste en tu carta, creemos que tu problema está en realizar el movimiento que se ejecuta en "Mortal Tomb". Este es un movimiento que ha ocasionado muchos problemas, incluso los "game counselors" de Nintendo Power, nos comentaron que no les resultaba. Sin embargo, Acclaim asegura que funciona con la siguiente secuencia: Salta hacia tu oponente para caer cerca de él y marca en el aire abajo, abajo, arriba, y al caer, abajo. A nosotros tampoco nos sale, si te funciona, avísanos.

◇

¿Es verdad que va a salir Mighty Morphin Power Rangers 2?

MARIO WILHEM

Por lo menos, no con ese nombre. La serie y la película de los Mighty Morphin Power Rangers ha causado tanta sensación en todo el mundo, que ya existen en el mercado de los videojuegos el título "Mighty Morphin Power Rangers" que salió hace ya varios meses atrás para Super NES y el "Mighty Morphin Power Rangers - The Movie" , además de la pronta salida de "Mighty Morphin Power Rangers - Fighting Edition", juego que se suma a los del particular estilo de Street Fighters, sabemos que tiene buenos gráficos y movimientos.

◇

Les escribo para darles un consejo: Al analizar los juegos podrían dar los precios de éste en el mercado y así tendríamos la oportunidad de juntar el dinero para comprarlos.

CARLOS BUSTOS

Esto ha sido aconsejado numerosas veces por nuestros lectores, pero responderemos que no vamos a poner el precio de los títulos que analizamos por dos razones muy claras:
1 Somos una revista de videojuegos, no un catálogo ni una tienda. Además, esto le corresponde a nuestros anunciantes que publican avisos.
2 Club Nintendo es una revista que llega a varios países de latinoamérica y por lo tanto sería muy complicado manejar el tema de poner los precios de acuerdo a cada mercado, moneda y otros detalles.
Sabemos que otras revistas norteamericanas, tiene por costumbre, ponerle el precio aproximado a los juegos que publican. No es nuestro interés copiarles.



El Club de Amigos de la Red y Revista Club Nintendo te invitan a participar en los entretenidos concursos que hemos preparado especialmente para ti. Como sabrás los socios del club siempre tienen un lugar privilegiado, y esta vez se unió a la revista para entregarte los mejores beneficios:

¡PREPARATE, Y NO TE PIERDAS ESTAS OPORTUNIDADES!

"Torneo "Street Fighter"

Con tu carnet de socio corre a inscribirte en la tienda Game Shop, ubicada en el Paseo Las Palmas 053 para concursar todos los viernes en nuestro club, jugando Street Fighter. Si aún no eres socio, ¡Qué esperas!, deja todos tus datos (nombre, dirección, teléfono y fecha de nacimiento) y de inmediato podrás participar y ganar entretenidos premios de Nintendo. Los finalistas de cada viernes pasarán a la gran final, donde recibirán de premio nada más y nada menos que un sensacional "ARCADE".

"Yo quiero ganarme un Super Premio Nintendo"

Una vez al mes, se realizará un sorteo donde esperamos tu carta. Recorta el cupón que aparece en esta página y mándalo junto a la frase "Yo quiero ganarme un Super Premio Nintendo", a Av. Manquehue sur Nº 1201, Las Condes - Santiago. No te olvides de colocar todos tus datos, porque además de ganarte un super premio, podrás hacerte socio inmediato de nuestro Club de Amigos de la Red.

"Descuentos para los socios"

Todos los socios del Club de Amigos de la Red, encontrarán en las tiendas Game Shop, "Super Descuentos". Muestra tu carnet de socio y recibirás un 5% de descuento en compra de juegos, y un 15% en arriendo de juegos. Si eres de provincia, acude a cualquiera de las tiendas que a continuación te señalamos:

Antofagasta: GLOBAL VIDEO, Baquedano 661 - módulo 25 / Llanquihue: VIDEO DILEN, Manuel Antonio Matta 404, fono 243343 / Coquimbo: VIDEO CLUB VIP, Henriquez 401, fono 313663 / San Fernando: MAS VIDEO, Valdivia 780, fono 715305 / Concepción: VIDEO HOGAR, Manuel Rodriguez 1250, fono 239728 / Curacaví: VIDEO CLUB TIME, Germán Riesco 133, fono 8351395 / Osorno: VIDEO PAILLAHUE, Mackenna 724, fono 237751 / Villarrica: GAME STAR, Vicente Reyes 623, fono 412187 / Puerto Varas: COMERCIAL DILEN, Galería Sol Six House - local 8 / Valdivia: NENO'S, Camilo Henriquez 470 - local 9, fono 222222 / Valparaíso: VIDEO GRAMMA, Av. Argentina 243 / Constitución: VIDEO GAMES, O'Higgins 595, fono 673325 / Los Andes: VIDEO GAMMA, Maipú 474 / Punta Arenas: VIDEO 80, 21 de Mayo 1531 / Temuco: TOP VIDEO, Caburgua 01890, fono 243564 / Puerto Montt: VIDEO CENTER, Rancagua 235, fono 257601 / Copiapó: NAUTICOP, Chañarcillo 698 / Ovalle: VIDEO INTERNACIONAL, Coquimbo 252 / Calama: VIDEO ACCION AND GAME, Hamburgo 2556







CORTA AQUI

CUPON

Club de Amigos de la Red
LaRED
EntretenidAlternativa





NOMBRE COMPLETO ______________________ EDAD ______

DIRECCION ______________________ COMUNA ______

CIUDAD ______________________ TELEFONO ______

FRASE: ______________________

GAME VISTAZO A:



HACE BILLONES DE AÑOS LA VIDA EN LA TIERRA ERA MUY DIFÍCIL YA QUE PARA SOBREVIVIR ERA NECESARIO PROTEGER, DE MANERA EXCESIVA, LA VIDA DE UNO, ASÍ COMO PARA CONSEGUIR COMIDA. LOS AÑOS PASARON Y LA VIDA FUE EVOLUCIONANDO, Y CON ELLA LOS DIOSES. ESTOS DIOSES PELEABAN PARA DOMINAR LA TIERRA Y PARA ELLO TOMARON FORMAS QUE SE AJUSTARAN A SUS NECESIDADES. CONFORME LOS SERES VIVOS FUERON MULTIPLICÁNDOSE, LAS BATALLAS DE LOS DIOSES FUERON CADA VEZ MÁS FRECUENTES Y DEVASTADORAS Y EL EQUILIBRIO ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE ESTUVO A PUNTO DE ROMPERSE.

AL VER ESTO, BALSAFAS, UN PODEROSO HECHICERO DE UNA DIMENSIÓN PARALELA, DECIDIÓ PONER EN ANIMACIÓN SUSPENDIDA A LOS DIOSES. AHORA DESPUÉS DE MILLONES DE AÑOS UN METEORITO CHOCÓ CONTRA LA TIERRA ARRASANDO CON CASI TODO Y PROVOCANDO QUE LOS DIOSES DESPERTARAN EN UNA TIERRA NUEVA PARA ELLOS Y QUE INTENTARÁN CONQUISTAR.



ESTA ES LA HISTORIA DE UN JUEGO MÁS DE PELEAS, PROGRAMADO POR LA GENTE DE TIME WARNER INTERACTIVE. TU OBJETIVO ES DOMINAR LA NUEVA TIERRA Y PARA ELLO TENDRÁS QUE ELIMINAR A TUS OPONENTES PARA ARREBATARLES DE SUS GARRAS LOS TERRITORIOS QUE HAYAN CONQUISTADO. PUEDES ELEGIR ENTRE 6 DIFERENTES PERSONAJES.

PARA PODER LOGRAR TU OBJETIVO TENDRÁS QUE CONQUISTAR LAS 6 REGIONES DE LA NUEVA TIERRA: HOLLOWS, CLIFF, STRIP, RUINS, COVE, INFIERNO.



CADA PELEA DURA 2:3 ROUNDS QUE NO SON DENOMINADOS COMO ROUND 1, 2, 3 COMO SE HA VUELTO COSTUMBRE, SINO QUE HAN SIDO DENOMINADOS PRIMERA SANGRE, VENGANZA Y DOMINACIÓN, ALGO MUY ORIGINAL.



COMO TODO BUEN JUEGO DE PELEAS, LOS PERSONAJES DE PRIMAL RAGE CUENTAN CON PODERES QUE LES AYUDARÁN A ELIMINAR A SUS OPONENTES.

CUANDO HAYAS CONQUISTADO TODOS LOS TERRITORIOS TENDRÁS QUE PASAR LA PRUEBA FINAL QUE CONSISTE EN PELEAR CONTRA TODOS OTRA VEZ PARA PONER EN CLARO QUIÉN ES EL QUE MANDA.



AQUÍ TAMBIÉN TE CUENTAN EL NÚMERO DE GOLPES QUE LE CONECTAS A TUS OPONENTES DE MANERA SEGUIDA.

SI QUIERES LOGRAR UNA "DOMINACIÓN TOTAL" GÁNALE A TU OPONENTE SIN QUE ÉL TE TOQUE.



DIABLO

El es el mal en su forma más maligna. Si nadie logra detenerlo quemará todo el planeta dejando con vida sólo a los crueles y malvados.

CHAOS

Tiene que derrotar a cada uno de sus oponentes para recuperar su grandeza. Cuando lo logre llevará su tribu al poder.

SAURON

Es el Dios del hambre. Cuando despertó se dio cuenta que necesitaba alimentarse de ¡Humanos! para mantenerse en forma.

BLIZZARD

El es un Dios noble que vive en las heladas montañas y que sólo sale de su hogar cuando es retado.

ARMADON

Antes de ser puesto en animación suspendida, él controlaba telepáticamente los biomas. Ahora lucha por recuperar el control.

TALON

El prefiere vivir con muchos lujos, y vaya que si son lujos, ya que gusta de tener ¡Humanos! como ganado y le gusta cazarlos por deporte.

Primal Rage es un juego que presenta un concepto un poco diferente a los demás del mismo género. La opción de 2 jugadores le hacen ganar más puntos y la movilidad es muy buena. Tal vez lo único malo es que trae pocos personajes.

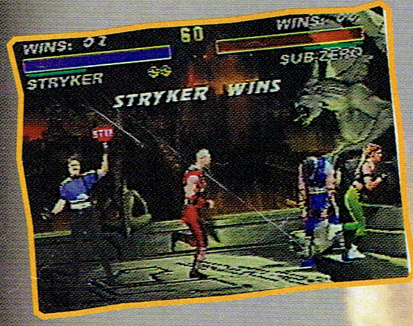
Si tienes 2 cartuchos y 2 Game Boys podrás pelear contra alguien más para tratar de dominar la tierra (conquistar al mundo no es una frase de este juego)

El juego cuenta con una opción de práctica para que puedas adaptarte al control y conozcas a tu personaje preferido antes de salir al campo de batalla.

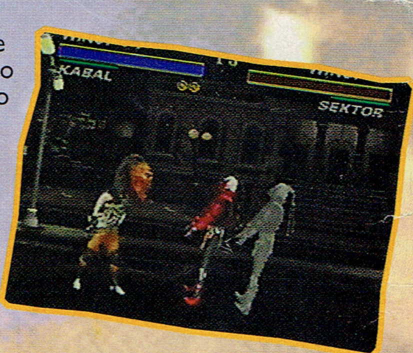


MK3

Aunque Shao Kahn fue vencido y su plan para dominar el mundo a través del portal se vio frustrado, eso no lo preocupó pues él ya había planeado algo, hace 1000 años cuando su joven esposa Cindel murió y mediante un ritual obscuro aseguró que ella renacería en la tierra, lo que no sólo le abría el camino a la tierra sino también a cualquier habitante del Outworld. Así fue como comenzó su conquista de la tierra robando las almas de los habitantes y, ayudado por un grupo de nómadas comandados por un extraño y grotesco ser de nombre Motaro, destruyeron a los que no perdieron sus almas. Sólo un grupo de personas pudo resistir los ataques de Shao Kahn y ahora se enfrentan a él y a la gente que está de su lado.

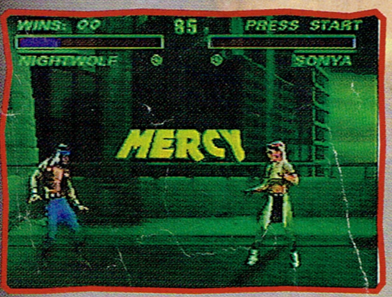


Después de la dramática historia, que sirve como pretexto para continuar el sangriento legado de MK, pasaremos a hablar del juego y concretamente de todo lo que encontrará alguien que juegue esta adaptación del juego de Arcade al SNES. Si tú has jugado la versión de Arcade sabrás que MK III tiene cosas nuevas, comparado con la última versión, así como cosas que ya conocías como los fatalities (¿Qué sería MK sin ellos?), los Babalities y Friendships.



Bueno, eso es lo viejo, pero definitivamente es importante que sepas qué es lo nuevo que trae este juego, así que a continuación te mencionaremos todas las nuevas opciones:

OPCIONES



Un nuevo movimiento para terminar a tu enemigo es el Mercy, este movimiento sólo puede ser ejecutado en el tercer Round, el movimiento es el mismo para todos los peleadores y se ejecuta en el tiempo del Finish Him. Para ejecutar el Mercy presiona y mantén el botón de Run, después marca en el control ⬇⬇⬇⬇ y suelta el botón de Run, tienes que estar a 1/2 pantalla o más de distancia, este movimiento le dará un poco de energía a tu contrincante, pero si tú logras golpearlo una vez más y quitarle la energía que le regalaste podrás ejecutar un nuevo movimiento de remate conocido como Animality.

De lo primero que se da uno cuenta es que hay más peleadores pues este juego tiene 14 elegibles comparados con los 12 de la anterior versión (en realidad son más de 14 elegibles pero éste y más secretos te serán revelados después), de estos peleadores, 7 son totalmente nuevos y los otros 7 ya han aparecido en anteriores versiones de MK. Esta es una decente cantidad de peleadores de donde tendrás bastantes estilos para escoger.





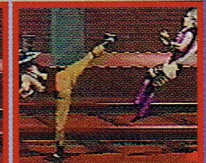
De lo nuevo seguramente lo más notable del juego es que ahora los personajes pueden correr para sorprender al enemigo y hacer más dinámico el juego. Esto lo haces presionando un botón (Para el SNES este botón es el R) y sólo podrás correr mientras la línea verde que se encuentra debajo del marcador de energía esté llena.

Otra cosa notable es la capacidad que se les dio a los peleadores de ejecutar golpes continuos con sólo presionar diferentes botones en secuencia. Cada peleador tiene diferentes secuencias de golpes y éstas pueden ser desde 3 hasta 7 golpes y son una de las formas básicas de ataque, nosotros dentro del análisis te pondremos un ejemplo para cada peleador y tú podrás buscar otro tipo de combinaciones para tu o tus peleadores favoritos.









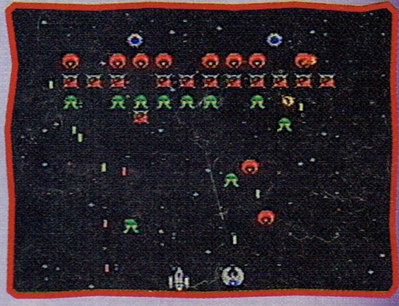
Hay algunos escenarios en el juego en los que en cuanto les conectes un gancho a tus rivales los cambiarás de escena; esto no es algo muy relevante para la batalla, pero es una cuestión interesante que fue incluida en el juego.



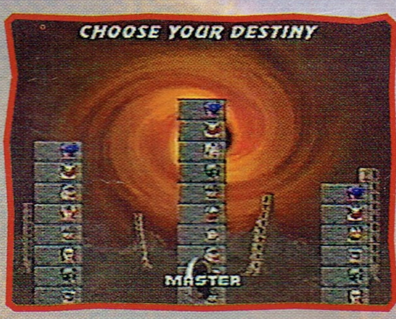




Cuando se enfrentan dos peleadores en modo de Vs. aparece una pantalla donde verás que aparece una línea con 6 figuras que pueden cambiar los jugadores (cada uno cambia 3 de ellas), estas figuras son conocidas como "Mortal Kodes" y son la forma de acceso a una gran cantidad de secretos que tiene este juego, si pones un código correcto antes de cada pelea aparece una pantalla negra donde te informan lo que ese código en particular hace.



Otra de las cosas nuevas es que en el modo de un jugador después de elegir a tu peleador tendrás que escoger entre tres diferentes "destinos", aquí la variante depende del número de contrincantes que elijas para derrotar y la dificultad que tendrás.



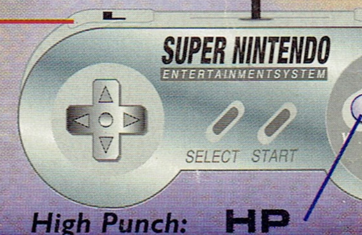
Cada uno de los personajes tiene diferentes poderes y fatalities, a continuación te diremos todos estos movimientos por personaje y aunque los fatalities, friendships, babalities y animalities los dimos en el número de Agosto los volveremos a poner por si alguien se perdió ese número (casi lo olvidamos: para poder marcar el babality o el friendship no debes presionar el botón de Block en el round a ganar). Antes de darte todos los movimientos te diremos que los botones están acomodados de la siguiente forma en tu control pad al prender tu SNES.

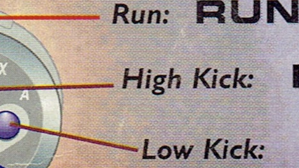
MOVIMIENTOS

Para hacer la cosa más rápida, ésta será la forma en la que indicaremos los botones que tendrás que presionar:

Block: : BLK

Run: RUN





High Kick: HK

Low Kick: LK

High Punch: HP

Low Punch: LP

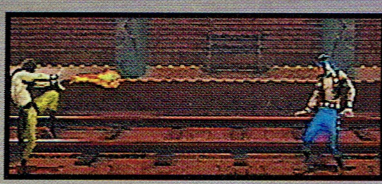
Otros Movimientos para todos los peleadores:

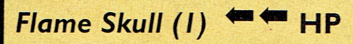
Uppercut: [↓HP]
Sweep: [←LK]
Fierce Kick: [←HK]



Todos los movimientos se indican como si el peleador estuviera viendo hacia la derecha, los movimientos que se indican entre [ ] se ejecutan simultáneamente.





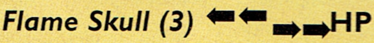


Flame Skull (1) ← ← HP

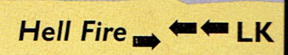


Flame Skull (2) ← ← → HP

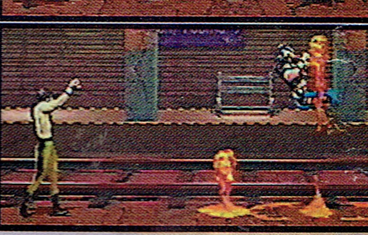




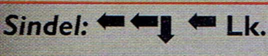
Flame Skull (3) ← ← → → HP



Hell Fire → ← ← LK



Shang Tsung tiene una gran ventaja sobre los demás peleadores y es que él se puede transformar en cualquiera de ellos por cierto tiempo; para hacer esto ejecuta cualquiera de las secuencias indicadas sólo cuando estés en la forma de Shang Tsung.



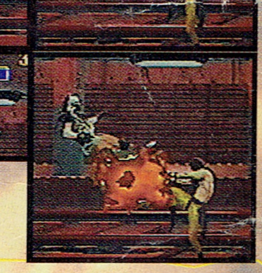
Sindel: ← ← ↓ ← Lk.	*Cyrax:* Blk.Blk,Blk,Blk.	*Sub Zero:* → ↓ → Hp. *Sheeva:* → → ↓ Lk.
Sektor: ↓ → ← Run.	*Nightwolf:* ↑ ↑	*Sonya:* [↓ Lp,Run] *Stryker:* → → → Hk.
Jax: → → ↓ Lp.	*Kung Lao:* Blk, Run. ↑ ↑	*Liu Kang:* Giro de 360 Grados al control *(Dirección de las manecillas de reloj).*
Kano: → ← → Blk.	*Kabal:* Lp, Blk, Hk.	

***Combo en secuencia:* Hk,Hp,Hp,Lp. ← Hk**

Aunque el poder de Shang Tsung radica en su posibilidad de cambiar de forma, con sus poderes puedes ejecutar una buena serie de movimientos, por ejemplo: si logras conectarle a alguien el Hell Fire cuando tu enemigo caiga podrás conectarle un Flame Skull de 3 para darle hasta 6 golpes.

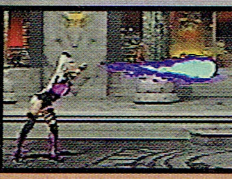






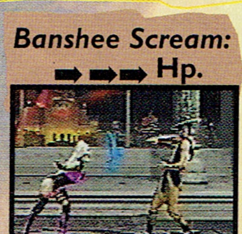
Otra cosa que puedes hacer si no te sale bien el Flame Skull es simplemente rematar a tu rival cuando caiga con un Uppercut.





***Fireball:* → → Hp.**

***Banshee Scream:* → → → Hp.**





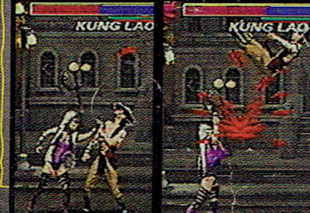
***Floating:* ← ← → Hk.** (Si presionas el botón de Blk dejarás de volar)

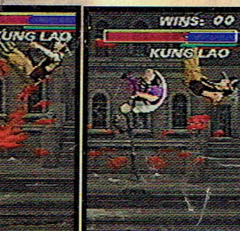
***Combo en secuencia:* Hk,Hp,Hp,Lp,Hk.**



***Air Fireball:* ↓ → Lk** (Lo puedes ejecutar mientras flotas o saltas)

Algo que vuelve muy peligroso a un peleador es que tenga un combo en secuencia que le per mita elevar a su rival y todavía rematarlo, tal como sucede con Sindel o, si no crees, observa esto: Si le conectas el siguiente combo en secuencia a tu rival **(Hk,Hp,Hp,[↓ Hp])** lo elevarás y podrás moverte inmediatamente, entonces lo más recomendable es que saltes hacia él conectándole una **Hk** e inmediatamente marca el Air Fireball para que le dé cuando él caiga.

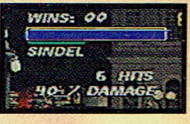




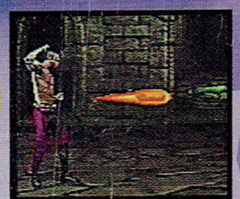




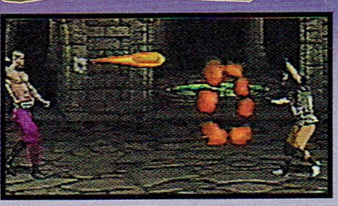




JAX



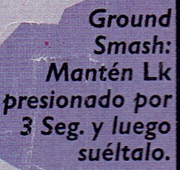
Arm Missile: ← → Hp



Double Arm Missile: → → ← ← Hp



Gotcha: → → Lp



Ground Smash: Mantén Lk presionado por 3 Seg. y luego suéltalo.





Dash Punch: → → Hk

Backbreaker: Al saltar presiona Blk cerca del rival.



Quad Throw: Agarra a tu enemigo presionando [→ Lp] e inmediatamente presiona repetidamente el botón de Hp.





Combo en secuencia: Hp,Hp,Bk,Lp, [← Lp,Hp]

Aunque Jax tenga muchos poderes son pocas las combinaciones que puede realizar. Pero algo que puedes hacer no sólo para quitarle más energía a tu rival sino también para lucirte, es que si tienes la oportunidad de conectarle un Dash Punch a alguien que viene cayendo; lo podrás levantar un poco y después lo podrás agarrar con el Gotcha.



KANO



Knife Uppercut: ↓ → Hp

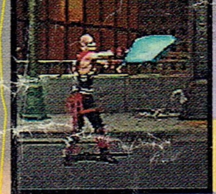
Choke Hold: ↓ → Lp





Air Throw: Al saltar presiona Blk cerca del rival.





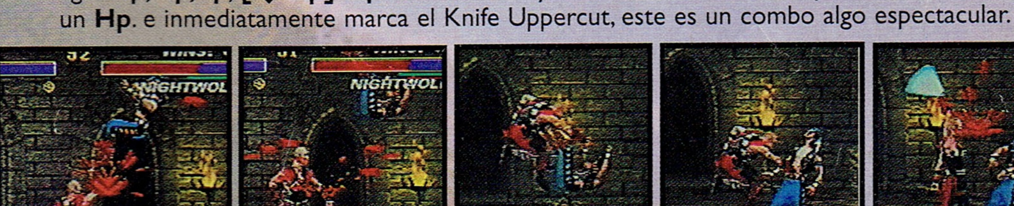
Knife Throw: ↓ ← Hp

Combo en secuencia: Hk,Hk,Lk, [← Hk].

Kannonball: Mentén Lk presionado por 3 seg. y luego suéltalo

Este es otro de esos peligrosos combos que completan un Combo en secuencia,conéctale a tu enemigo: **Hp,Hp,Lp, [↓ Lp] Hp**. Cuando lo hayas elevado salta hacia él y casi al caer conéctale un **Hp**. e inmediatamente marca el Knife Uppercut, este es un combo algo espectacular.





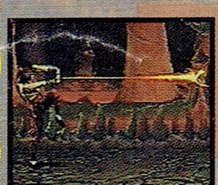








LIU-KANG



Fireball: → → Hp (También puede ser marcado al saltar)



Low Fireball: → → Lp



Flying Kick:: → → Hk

Bicycle Kick: Mantén Lk presionado por 4 seg. y suéltalo.

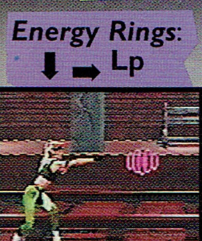


Liu Kang tiene una gran ventaja sobre otros peleadores y es que si le conectas a alguien la Bicycle Kick y lo llevas a una esquina inmediatamente le podrás conectar un combo en secuencia, intenta la Bicycle Kick y este combo: **Hp,Hp,Blk,Lk,Lk,[Lk Hk],[Lk Hk].**





Energy Rings: ⬇ ➡ Lp





Square Punch: ➡ ⬅ Hp.



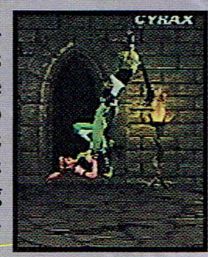
Rising Kicks: ⬅ ⬅ ⬇ Hk.

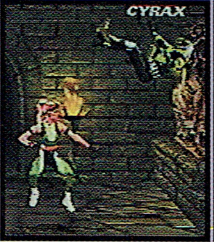
Leg Throw: [⬇ Lp,Blk].



Combo en secuencia:
Hk,Hk,Hp,Hp,Lp,[⬅ Hp Lp]

Sí, Sonya es bastante agradable visualmente hablando, pero tiene muy pocos recursos para armar jugadas, fuera de sus combos en secuencia lo único recomendable de ella es que puedes levantar a alguien con las Rising Kicks antes de que él caiga, (ejecuta el Leg Throw).

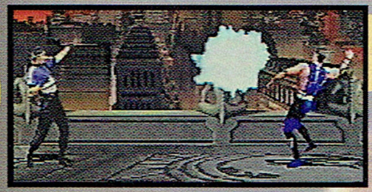


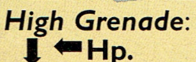








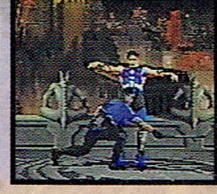




High Grenade: ⬇ ⬅ Hp.

Baton Throw: ➡ ➡ Hk





Low Baton Smash: ➡ ➡ ⬅ Lp



Low Grenade: ⬇ ⬅ Lp.

Combo en secuencia:
Lk,Hp,Hp,Lp.

El combo en secuencia que te ponemos aquí no es el de más golpes pero sí el que levanta al enemigo. Después de conectarle este combo deberás correr hacia él para darle un **Hp** antes de que caiga e inmediatamente lanzar una Low Granade para rematarlo. Otras opciones son darle una **Hk** saltando en lugar de la Low Grenade o el Baton Throw también puede entrar.

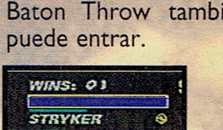
















Freeze: ⬇ ➡ Lp.



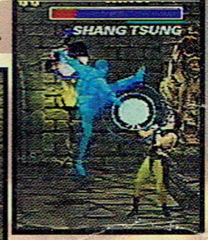
Ice Shower: ⬇ ➡ Hp.

Ice Clone: ⬇ ⬅ Lp.

Slide: [⬅ Lp,Lk,Blk] (Nota: En el prototipo que revisamos podías presionar **Run** en lugar de **Blk**).

Combo en secuencia:
Hp,Hp,Lp,Lk,Hk,[⬅ Hk].





Sub Zero tiene una gran ventaja y es que si logras congelar a alguien que esté saltando puedes realizar esto: Acércate a él, dale un **Hp** para descongelarlo e inmediatamente marca de nuevo el Freeze. Acércate de nuevo, dale un **Lp** e inmediatamente marca un **Hk**. Para un golpe extra puedes intentar el Slide.

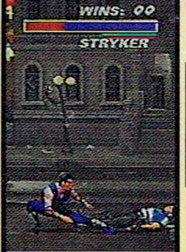






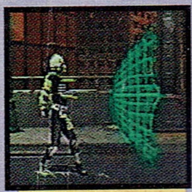






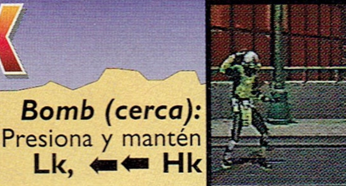


CYRAX



Green Net: ←← **Lk.**

Bomb (cerca): Presiona y mantén **Lk, ←← Hk**



Bomb (lejana): Presiona y mantén **Lk, →→ Hk**



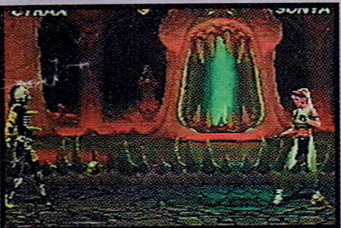
Air Throw: ↓↓→ Blk. (Tú tienes que marcar esto en el suelo y el enemigo debe estar en el aire, para agarrarlo presiona Lp)

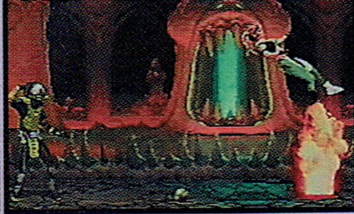




Teleport: →↓ Blk. (Este movimiento también se puede marcar en el aire)

Combo en secuencia:
Hp,Hp,Hk,Hp,Hk,[← Hk],Hp.













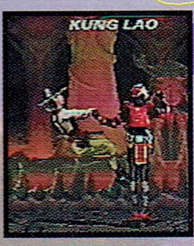
Aunque esta jugada no se presenta mucho es bueno aprovecharla cuando se pueda: Arroja una Bomb (lejana) y medio segundo después una Bomb (cercana). Si tu rival es alcanzado por la primera explosión irremediablemente también la segunda lo alcanzará y él volará hacia ti, recíbelo con un **Hp** e inmeditamente salta hacia él para conectarle una **Hk**. Este combo produce bastante daño.

SEKTOR





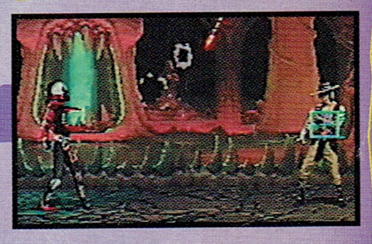
Missile: →→ Lp.



Teleport Punch: →→ Lk.

Homing Missile: →↓← Hk.

Combo en secuencia:
Hp,Hp,Hk,Hk,[←Hk].

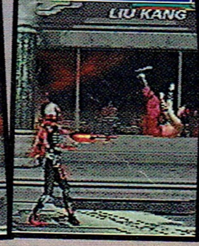


Tus enemigos para escapar de tu Homing Missile lo único que tienen que hacer es saltar, pero aquí te diremos un truquillo sucio para usar ésto como trampa. Cuando ellos estén saltando haz el Teleport Punch y así si tienes suerte como en la secuencia que te mostramos los podrás elevar en la orilla, el Homing Missile les habrá dado y cuando él venga cayendo lo podrás recibir con un **Hp** e inmediatamente darles con un Missile. Esto también se puede hacer aunque no lo arrincones pero se necesita algo de práctica.

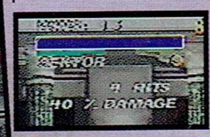




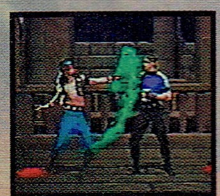




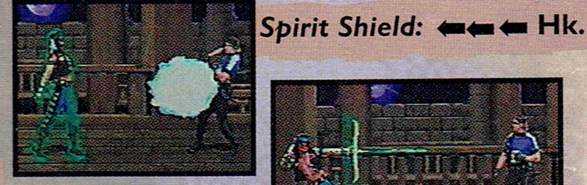




NIGHTWOLF



Green Hatchet: ↓→ Hp.



Spirit Shield: ←←← Hk.

Arrow: ↓← Lp.



Shadow Ram: →→ Lk



Combo en secuencia:
Hk,Lk,Hp,Hp,Lp,↓ → Hp.

Sin duda Nightwolf es un maestro para rematar a sus enemigos después de un combo en secuencia, y para ejemplificarlo, aquí tenemos uno bastante despiadado que requiere de mucha práctica pero con éste podrás intimidar a quien quieras: Para empezar ejecuta el combo en secuencia que ejemplificamos aquí y al terminar con el Green Hatchet da un paso insignificante y vuelve a marcar el Green Hatchet, ahora después de marcar el segundo ataque ejecuta rápidamente el Shadow Ram para rematarlo.








SHEEVA



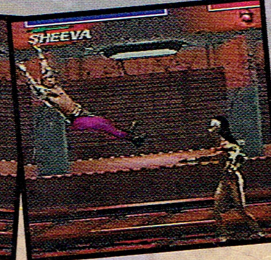
Teleport Stomp: ↓ ↑

Fireball: ↓ → **Hp.**



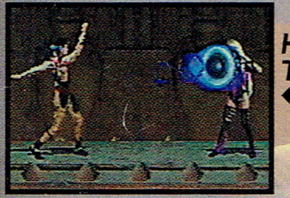

Combo en secuencia:
Hp,Hp,Lp,Hk,Hk,Lk,[← Hk].

Ground Stomp: ←↓ ← **Hk.**

Sheeva, al igual que Sonya, no tiene muchas jugadas para armar combinaciones espectaculares, tal vez por eso le agregaron la "cualidad" de poder rematar a sus enemigos después de azotarlos en el piso ([→ Lp]) ya sea con un golpe o patada.

KUNG LAO



Hat Throw: ← → **Lp.**

Combo en secuencia:
Hp,Lp,Hp,Lp,Lk,Lk,Hk.

Teleport: ↓ ↑
(después puedes presionar cualquier botón de ataque)

Shield Spin: →↓ → **Run.**
(sólo protege ataques aéreos)



Hammer Kick:
En el aire presiona
[↓ Hk]









A diferencia de la versión anterior aquí Kung Lao ha perdido algo de su poder. Sin embargo, puedes aprovechar el descuido de algún enemigo para darle tres golpes, para eso ejecuta el Shield Spin y si alguien salta y es alcanzado salta inmediatamente hacia él y dale una **Hk** e inmediatamente marca el Hammer Kick, esto resulta más fácil en una orilla.



Combo en secuencia:
Lk,Lk,Hp,Hp,[↓ Hp].

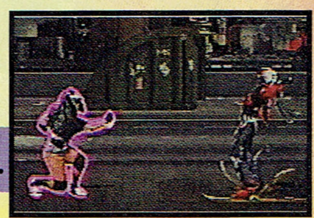


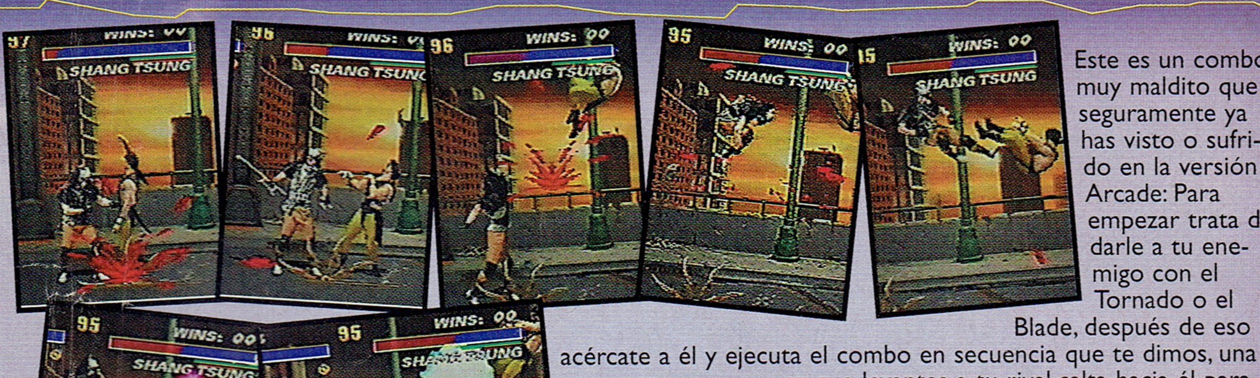
Fireball: ← ← **Hp.**
(También se puede ejecutar en el aire)



Tornado: ← → **Lk.**

Blade: ← ← ← **Run.**





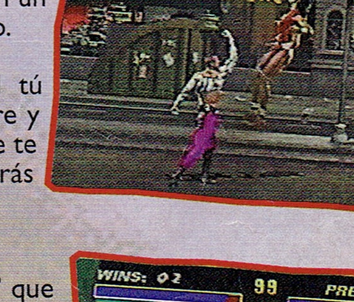
Este es un combo muy maldito que seguramente ya has visto o sufrido en la versión Arcade: Para empezar trata de darle a tu enemigo con el Tornado o el Blade, después de eso acércate a él y ejecuta el combo en secuencia que te dimos, una vez que levantes a tu rival salta hacia él para darle una **Hk** e inmediatamente marca el Fireball, este no es un combo muy complicado pero sí bastante dañino.

Además de tener todas las opciones de la versión Arcade, MK III de SNES tiene varias opciones extras que es interesante mencionar aquí.

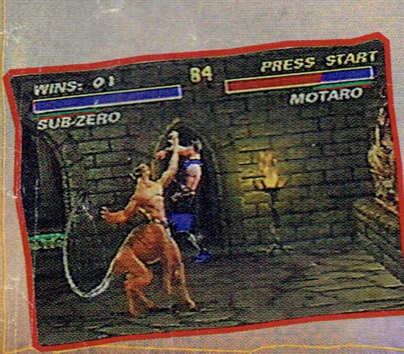
Para empezar te diremos que de vez en cuando la máquina te dará códigos de esos que te mencionamos se introducen en la pantalla de Vs. Muchos de estos códigos al parecer no tienen ningún efecto en la versión de SNES así que probablemente sean para la versión Arcade. ¿O habrá sido prototipo? ¿Quién sabe?

Como la gran mayoría de juegos de SNES, aquí nos encontraremos con una pantalla de opciones, veremos que hay varias cosas interesantes como el Handicap o el Violence Control.

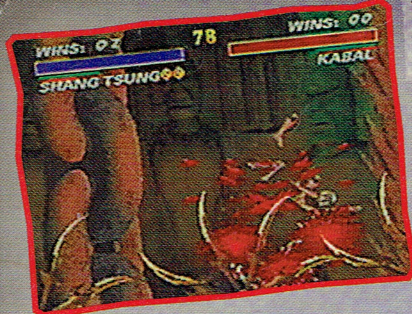
La opción de Handicap funciona de la misma forma que en MK II, por lo que aquí también se puede modificar la cantidad de daño que se hace entre dos peleadores, esto es útil para cuando se enfrentan un peleador avanzado contra un novato.



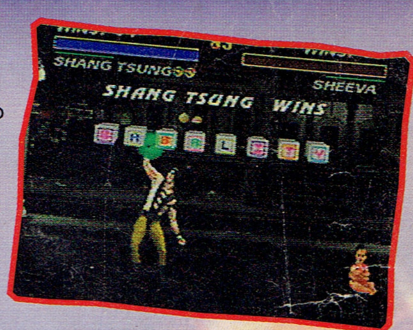
En la pantalla de Violence control tú podrás restarle a este juego la sangre y eliminar los Fatalities. Así que si a ti se te hace muy sádico este juego podrás modificarlo en esta pantalla.



Al final de cualquiera de los "destinos" que hayas elegido te enfrentarás a un par de jefes, el primero de ellos es un extraño ser de nombre Motaro, él ha sido nombrado guardian del supremo gobernante de la tierra Shao Kahn y es bastante violento. Si logras vencer a Motaro te las verás con el mismísimo Shao Kahn quien a diferencia de su primera aparición ahora es mucho más difícil de derrotar, sí que te espera una gran prueba si quieres salvar el planeta.



Tal como te dijimos, repetiremos los Fatalities, Babalities, Animalities y Friendships que publicamos anteriormente, recuerda que para ejecutar los Babalities y Friendships no deberás presionar el botón de Block en el round; para hacer los Animalities primero tendrás que hacer el Mercy y el movimiento de Pit funciona para el Pit III, para el Subway y para Shao Kahn Tower. Lo que está entre paréntesis indica la distancia a la que tienes que estar del oponente para ejecutar este movimiento.



SHANG TSUNG

Fatality 1: Mantén presionado **Lp**, ↓→→↓ suelta **Lp**. (Pegado al oponente)
Fatality 2: Mantén presionado **Lp, Run, Blk, Run, Blk,** suelta **Lp**. (Pegado al oponente)
Babality: **Run, Run, Run, Lk**. (Cualquier distancia)
Animality: Mantén presionado **Hp, Run, Run, Run, Run, Suelta Hp.** (2 Cuerpos)
Friendship: **Lk, Run, Run,** ↓ (Pegado al oponente)
Pit: ↑↑←, **Lk**.

SINDEL

Fatality 1: **Run, Run, Blk, Run, Blk.** (2 cuerpos)
Fatality 2: **Run, Run, Blk, Blk, [Run Blk]** (Pegado al oponente)
Babality : **Run, Run, Run,** ↑ (Cualquier distancia)
Animality: →→↑, **Hp.** (Pegado al oponente)
Friendship: **Run, Run, Run, Run, Run, [Run**↑**].** (Cualquier distancia)
Pit: ↓↓↓, **Lp.** (Pegado al oponente)

STRYKER

Fatality 1: ↓→↓→, **Blk.** (Pegado al oponente)
Fatality 2: →→→→, **Lk.** (De 8 a 10 cuerpos)
Babality: ↓→→←, **Hp.** (Cualquier distancia)
Animality: **Run, Run, Run, Run, Blk.** (De 1 a 2 cuerpos)
Friendship: **Lp, Run, Run, Lp.** (Cualquier distancia)
Pit: →↑↑, **Hk.** (Pegado al oponente)

SUB-ZERO

Fatality 1: **Blk, Blk, Run, Blk, Run.** (Pegado al oponente)
Fatality 2: ←←↓←, **Run.** (De 2 a 3 cuerpos)
Babality: ↓←←, **Hk.** (Cualquier distancia)
Animality: Mantén presionado **Blk**, →↑↑↑. (Pegado al oponente)
Friendship: **Lk, Lk, Run, Run,** ↑ (Cualquier distancia)
Pit: ←↓→→, **Hk.** (Pegado al oponente)

CYRAX

Fatality 1: Mantén presionado **Blk**, ↓↓↑↓ suelta **Blk, Hp.** (De 2 a 3 cuerpos)
Fatality 2: ↓↓→↑, **Run.** (Pegado al oponente)
Babality : →→←, **HP.** (Cualquier distancia)
Animality: Mantén presionado **Blk**, ↑↑↓↓. (Pegado al oponente)
Friendship: **Run, Run, Run, [Run**↑**].** (Cualquier distancia)
Pit: **Run, Blk, Run, Blk. Run.** (Pegado al oponente)

SEKTOR

Fatality 1: →→→←, **Blk.** (De 2 a 3 cuerpos)
Fatality 2: **Lp, Run, Run, Blk.** (De 4 a 6 cuerpos)
Babality : ←↓↓↓, **Hk.** (Cualquier distancia)
Animality: Mantén **Blk** presionado, →→→↓↑. (Pegado al oponente)
Friendship: **Run, Run, Run, Run, [Run**↓**].** (Cualquier distancia)
Pit: **Run, Run, Run, [Run**↓**].** (Pegado al oponente)

KANO

Fatality 1: Mantén presionado **Lp**, →↓↓→ Suelta Lp. (Pegado al oponente)
Fatality 2: **Lp, Blk, Blk, Hk.** (De 3 a 5 cuerpos)
Babality : →→↓↓, **Lk.** (Cualquier distancia)
Animality: Mantén presionado **Hp, Blk, Blk, Blk, Blk,** Suelta **Hp.** (Pegado al oponente)
Friendship: **Lk, Run, Run, Hk.** (Cualquier distancia)
Pit: Mantén presionado **Blk**, ↑↑←, Suelta **Blk, Lk.** (Pegado al oponente)

JAX

Fatality 1: Mantén presionado **Blk**, ↑↓→↑, Suelta **Blk**, presiona de nuevo **Blk**.(Pegado al oponente)
Fatality 2: **Run, Blk, Run, Run, Lk.** (De 8 a 10 cuerpos)
Babality: ↓↓↓, **Lk.** (Cualquier distancia)
Animality: Mantén presionado **Lp**, →→↓→, Suelta **Lp.** (Pegado al oponente)
Friendship: **Lk, Run, Run, Lk.** (Cualquier Distancia)
Pit: →↓→↓, **Lp.** (Pegado al oponente)

LIU-KANG

Fatality 1: →→↓↓, **Lk.** (De 3 a 4 cuerpos)
Fatality 2: Mantén presionado **Blk,** ↑↓↑, Suelta **Blk,** [↑ **Run Blk**]
Babality : ↓↓↓, **Hk.** (Cualquier distancia)
Animality: ↓↓↓↑. (De 1 a 2 cuerpos)
Friendship: **Run, Run,** Presiona y mantén **Run,** ↓, Suelta **Run.** (Cualquier distancia)
Pit: **Run, Blk, Blk, Lk.** (Pegado al oponente)

NIGHTWOLF

Fatality 1: Mantén presionado **Blk,** ↑↑←→ Suelta **Blk,** Presiona de nuevo **Blk.** (Pegado al oponente)
Fatality 2: ←←←↓, **Hp.** (De 3 a 5 cuerpos)
Babality : →←→←, **Lp.** (Cualquier distancia)
Animality: →→↓↓. (Pegado al oponente)
Friendship: **Run, Run, Run, [Run** ↓ **].** (Cualquier Distancia)
Pit: **Run, Run, Run, Blk.** (Pegado al oponente)

KUNG-LAO

Fatality 1: →→←↓, **Hp.** (Pegado al oponente)
Fatality 2: **[Run Blk], [Run Blk],** presiona y mantén **[** ↓ **Run Blk]**, Suelta **[** ↓ **Run Blk]**.(De 3 a 4 cuerpos)
Babality : ↓→→, Hp. (Cualquier distancia)
Animality: **Run, Run, Run, Run, Run, Blk.** (Pegado al oponente)
Friendship: **Run, Lp, Run, Lk.** (Cualquier Distancia)
Pit: ↓↓→→ **Lk.** (Pegado al oponente)

SONYA

Fatality 1: ←→↓↓, **Run.** (De 3 a 5 cuerpos)
Fatality 2: Mantén presionado **[Blk Run]** ↑↑←↓. (De 6 a 12 cuerpos)
Babality : ↓↓↓→, **Lk.** (Cualquier distancia)
Animality: Mantén presionado **Lp,** ←→↓→, Suelta **Lp.** (Pegado al oponente)
Friendship: ←→←↓, **Run.** (Cualquier distancia)
Pit: →→↓, **Hp.** (Pegado al oponente)

SHEEVA

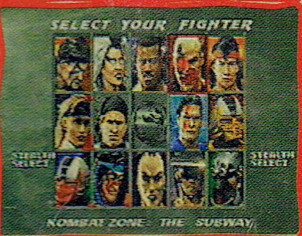
Fatality 1: Mantén presionado **Hk,** →←→→ Suelta **Hk.** (Pegado al oponente)
Fatality 2: →↓↓→, **Lp.** (Pegado al oponente)
Babality : ↓↓↓←, **Hk.** (Cualquier distancia)
Animality: **Run, Blk, Blk, Blk, Blk.** (Pegado al oponente)
Friendship: →→↓→, **Hp.** (Cualquier distancia)
Pit: ↓→↓→, **Lp.** (Pegado al oponente)

KABAL

Fatality 1: **Run, Blk,Blk, Blk, Hk.** (Pegado al oponente)
Fatality 2: ↓↓←→, **Blk.** (De 3 a 5 cuerpos)
Babality : **Run, Run, Run, Lk.** (Cualquier distancia)
Animality: Mantén presionado **Hp,** →→↓→, Suelta **Hp.** (Pegado al oponente)
Friendship: **Run, Lk, Run, Run,** ↑. (Cualquier distancia)
Pit: **Blk, Blk, Blk, Hk.**



Random Select: En la pantalla de selección de jugador posiciona el cursor en la cara de Shang Tsung para el jugador 1 ó en la cara de Liu Kang para el jugador 2. Ahí presiona al mismo tiempo ↑ y Start.



Stealth Select: En la pantalla de selección de jugador pon el cursor en cualquier peleador y rápidamente da un giro de 360° al control en dirección de las manecillas del reloj, si lo haces bien el cursor desaparecerá y no podrás ver a quién eliges.

Mortal Kodes: A continuación te daremos algunos códigos que podrás introducir en la pantalla de Vs. Para simplificar las cosas verás que hay dos hileras de número, la primera es para el jugador uno y la segunda para el jugador 2. Los números indican las veces que tendrás que presionar los botones Y, B y A (en ese orden). Si antes de cada línea de números hay una flecha hacia arriba tendrás que presionar y mantener esa dirección en tu control Pad mientras presionas los botones.

Kode	Player 1	Player 2
	YBA	YBA
No level Energy (sin energía)	↑1 2 3	1 2 3
No Blocking (sin defensa)	0 2 0	0 2 0
No Throw (sin poderes)	1 0 0	1 0 0
Half Energy (media energía)		0 3 3 Sólo debe hacerlo un jugador
Quarter Energy (cuarto de energía)		↑3 0 3
Dark Fighting (pelea obscura)	↑4 2 2	4 2 2
Random Fight (pelea al azar)	4 6 0	4 6 0
Unlimited Run (Run ilimitado)	4 6 6	4 6 6
Psico	↑1 2 5	1 2 5
No Fear (sin temor)	2 8 2	2 8 2
Another Realm	6 4 2	4 6 8
No Knowledge	1 2 3	↑1 8 4
Hold Flippers	↑1 2 3	↑4 4 4
Shao Kahn	0 3 3	5 6 4
Smoke	2 0 5	2 0 5
Motaro	↑1 4 1	1 4 1
Noob Saibot	↑3 4 1	3 4 2

INFORMACION

SUPERNESESARIA

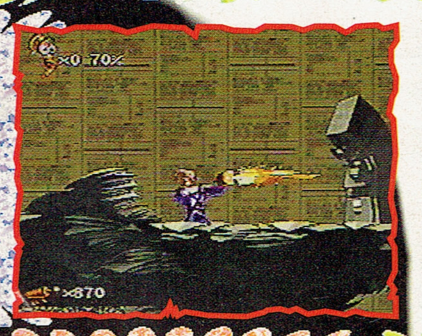


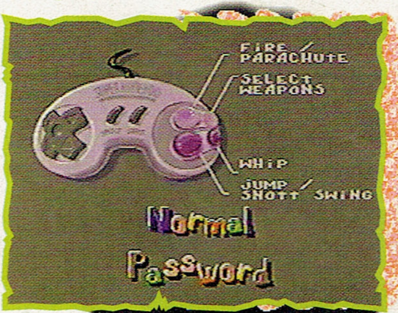
Esto es lo malo de ser un héroe y estar enamorado de una princesa: cada vez que ella es secuestrada, el héroe tiene que ir a rescatarla por obligación, tal es el caso de Erthworm Jim a quien nuevamente le toca rescatar a la princesa "What´s Her Name?" quien fue secuestrada por el Psy-Crow mientras él estaba ocupado. Así que se prepara a ir en su auxilio con la esperanza de que en esta ocasión si pueda rescatarla sana y salva.

Nintendo

Después de un año de espera, Playmates y Shiny se preparan a lanzar la secuela del título EarthWorm Jim. Esta nueva versión es muchísimo mejor que la anterior por difícil que esto parezca. La animación es mucho más fluida, gracias a la nueva técnica de programación del juego, conocida como "Animotion II".

Pero eso no es todo, ya que este juego desborda creatividad, te podrás dar cuenta a lo largo de este análisis. Aunque la base del juego sigue siendo la misma de la versión anterior se han incluido nuevos movimientos que lo hacen más interesante.





Si te vas a la pantalla de opciones verás los movimientos y las nuevas opciones de este juego.



Primero que nada verás que este juego cuenta con opción de Password, pero que no es como la que normalmente conocemos, ésta es una nueva versión que te permitirá iniciar en una escena avanzada si se te acaban los continues. Para eso tendrás que tomar las cuatro piezas que se ven en la foto y que están regadas y escondidas a lo largo de cada escena.

Una vez que tomes los cuatro cuadros podrás saltarte la escena en la que los tomaste. Esto lo podrás hacer en la pantalla de Password y por desgracia esta información no se guarda en memoria, por lo que si prendes de nuevo tu juego habrá que empezar desde el principio.









Jim mantiene sus viejos movimientos, pero esta vez se hace acompañar de su viejo amigo "Snott". El se esconde en la mochila de Jim y sale cuando él necesita de su ayuda. Por ejemplo: Si ves algún techo algo verde y de apariencia pegajosa podrás aprovecharlo para que Snott se pegue y lo utilices como lazo (lo que antes hacías con Jim). Esto es importante que lo domines pues en escenas avanzadas lo necesitarás para poder avanzar.

Otra de las funciones de Snott es la de servir de paracaídas. Esto hará que Jim descienda más despacio después de saltar o al arrojarte a un precipicio.



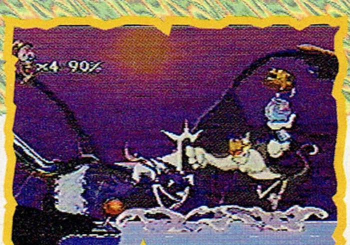
A lo largo de las escenas te encontrarás con unos extraños letreros que dicen Continue y que se prenden cuando te acercas a ellos. Esto, como te podrás imaginar, sirve para comenzar desde ese punto, si eres eliminado.



EWJ 2 tiene varias escenas que son MUY diferentes una de la otra, a continuación te hablaremos un poco de ellas para que veas la gran diferencia y la creatividad de la que te hablamos.

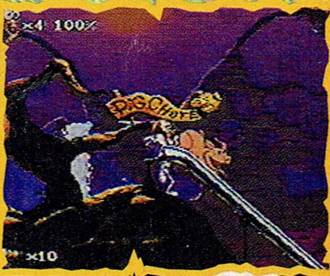
Anything but Tangerines

En alguna parte de esta escena te encontrarás con un gato de nombre #4 (ha de ser lector de la revista) que te impedirá el paso; deberás regresarte a donde había un chiquero y tomar un cerdo presionando el control hacia abajo.



Después de tomar al cerdo habrá que ponerlo en la resbaladilla que está antes de llegar con #4 y después activar el switch para que él caiga sobre la pecera y esto evitará que salga el gato y así puedas pasar tranquilamente.





De repente en esta escena te encontrarás de nuevo con #4, pero esta vez te estará arrojando peceras que después de algún tiempo regresarán. A él no lo puedes herir con balas, así que para poder pasar por donde está él tendrás que dispararle a unos pequeños puntos que están encima de él, esto hará que le caiga bastante basura encima y así podrás pasar.





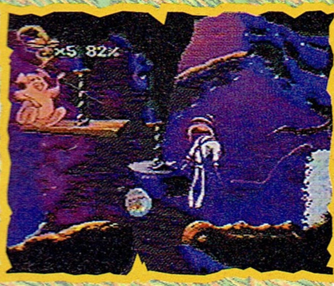


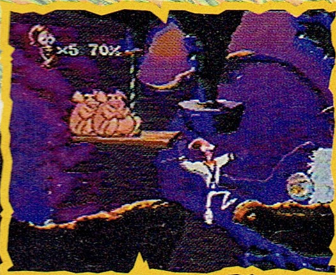


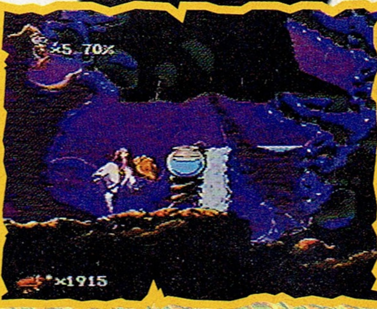


Cuando llegues a esta parte deberás tener cuidado con las abuelitas que van cayendo, contrario a lo que las "reglas de conducta" dictan, no tendrás que ayudarles, sino recibirás una recompenza de paraguazos y serás catalogado como un fresco.

Más adelante tendrás que valerte de los valiosos servicios de los cerdos para seguir avanzando, pero a diferencia de la anterior, ahora tendrás que poner dos cerdos en la plataforma que se ve en la foto para que permanezca abierta y puedas pasar.

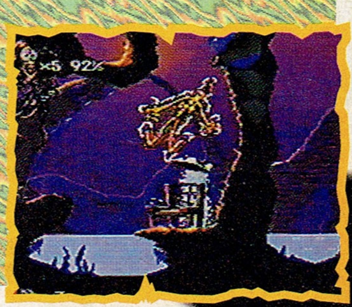






Al final de la escena tendrás un sangriento encuentro con Bob, el pez genio, bueno, en realidad sólo será sangriento para Bob pues comparando tamaños es obvio quién será el ganador; por cierto ¿Alguien sabía que a los gusanos de tierra les gustaba el Sushi?.

Sólo como un consejo: Ten cuidado cuando te dejes caer a algún precipicio en esta escena, uno nunca sabe lo que se puede encontrar abajo (fuera de los programadores y los que ya han caído en las trampas).



Esta escena tiene un detalle bastante interesante, aquí se supone que estás dentro de una gran estructura de madera invadida por termitas, así que para avanzar tienes que destruir la madera para irte abriendo camino, pero no sólo es destruir y ya; cada vez que le dispares a la madera, ésta se convertirá en aserrín y se acumulará en el piso, lo interesante de esto es que te podrás subir en la montaña de aserrín para avanzar.









En esta escena deberás avanzar muy rápido pues el tiempo significa una gran presión. Por fortuna, conforme vayas avanzando, te encontrarás con algunos relojes que te darán más tiempo para avanzar. Si te pierdes y tu tiempo llega a cero, caerán grandes rocas que te quitarán bastante energía; después de esto si aún permenece vivo Jim, recuperará completamente su tiempo.







Los enemigos con los que más te encontrarás en esta escena son las termitas que salen de agujeros hechos en la pared y unas larvas que se arrojarán a ti cuando te acerques a ellas. Las termitas no dejarán de salir de sus agujeros hasta que los destruyas y la única forma de hacerlo es cubriéndolas con aserrín.

De igual forma encontrarás en tu camino algunas llamas que te impedirán el paso, pero si hay una pieza de madera encima, le podrás disparar para deshacerla y el aserrín apagará el fuego y así podrás pasar sin problemas.





El jefe de este nivel es una gran larva que anda en monociclo, lo recomendable es dispararle desde lejos, pues si te acercas mucho te comerá y te quitará algo de energía, ten cuidado pues ya que está a punto de ser eliminada, arroja larvas en cantidad, así que al final las cosas se ponen más difíciles.





Una de las nuevas ventajas de este título es que ahora podrás manejar diferentes armas y escogerlas según te convenga. A continuación te mostramos estas armas:



Normal
Esta es con la que empiezas y no desaparece aunque se acaben las balas.



Laser
Es bastante poderosa y rápida, tienes muy pocos disparos.



Glove
Dispara en tres direcciones pero se termina muy rápido las balas.



Bubbles
Esta es una extraña arma, además de divertida.

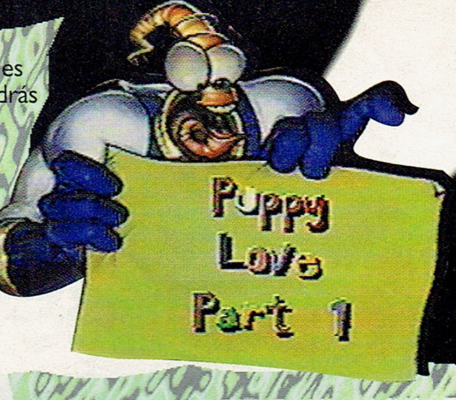


Homing
Es una casita teledirigida (también un juego de palabras en Inglés).

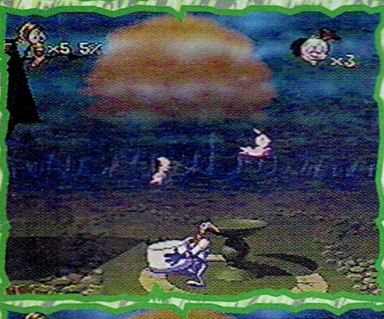


???????
????????????
??????????
????????????
??????

Básicamente la escena de Puppy Love es algo así como un "Bonus". Lo que tendrás que hacer es evitar que los cachorros de Petter Puppy caigan al piso, pues Psy-Crow los arrojará, para eso te valdrás de un gran tambor donde los tendrás que rebotar para llevarlos sanos y salvos hasta la casa de Peter Puppy.









Después de haber arrojado una buena cantidad de cachorros, Psy-Crow te lanzará una bomba que también tendrás que llevar a la casa de Peter Puppy, pero él no se quedará con ella pues se la arrojará de vuelta al Psy-Crow: esto marcará el final de un round y el principio de uno nuevo (son en total 4 rounds). Te recomendamos tener mucho cuidado con la bomba pues si la dejas caer perderás bastante energía y si sobrevives tendrás que comenzar de nuevo ese round.







Si cometes el error de dejar caer al piso 4 cachorritos o más, Peter Puppy se molestará en verdad y cambiará su tierna apariencia por la de una feroz fiera que te dará una.... paliza. Esto te quita más de 1/4 de tu energía pero no es el fin porque después de eso será borrón y cuenta nueva y no habrá más represiones, a menos que dejes caer de nuevo a 4 cachorritos.





¡Ah! y hablando de armas, déjanos comentarte algo: en algunas partes del juego cuando Jim pasa por algunos puntos se oye un grito y se ve una pequeña estrella, esto quiere decir que acabas de activar un secreto, ya sea que aparezcan armas, entradas secretas y otras cosas. Un buen consejo es que cuando veas esto te regreses para investigar.

Conviene mencionar que la gente de Shiny le incluyó algunos movimientos secretos a Jim, los cuales tendrás que descubrir y después averiguar para qué sirven.



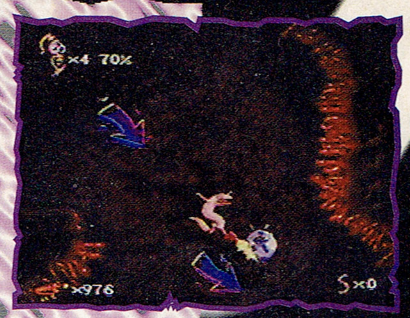








Y si creías que habías visto cosas raras, espera a ver esto: para poder avanzar Jim se ha visto en la necesidad de disfrazarse de una salamandra ciega y además voladora pero sin dejar atrás su confiable arma. En esta escena si presionas y mantienes el botón de salto es como vuelas, pero al momento de disparar dejas de volar aunque te encuentres presionando este botón.



La base para sobrevivir en esta misión es mantenerte alejado de las orillas. Si caes ahí te verás en problemas y no es por espantarte pero los diseñadores hicieron bastante difícil este nivel para maniobrar en él.





Y por si eso fuera poco estas inocentes esferas te rebotan como si fueras una bola de Pinball y generalmente vas a caer donde no debes; un consejo simple, rápido y sabio es que permanezcas alejado de ellos lo más que puedas.

Desgraciadamente una de las herramientas de los diseñadores para hacer este nivel difícil es poner estas esferas en las zonas más complicadas del juego. Una vez que domines la técnica de volar te podrás pasar por entre las esferas y tomar los gusanos que están a lo largo del camino, entre más gusanos tengas al llegar al final, será mejor.







Ya que hayas recorrido bastante, te encontrarás con opciones de camino, como casi siempre sucede los caminos más difíciles son los que tienen más premios, pero también son los que tienen los túneles más estrechos y con más enemigos.

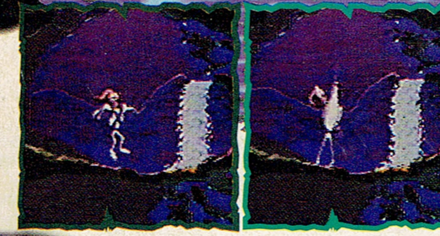


La última parte de este nivel se compone de un par de "Bonus games" para ayudar a librarte de la presión que causa estar esquivando enemigos. El primero de ellos es un juego de preguntas y respuestas, cada que aciertas a una pregunta recibes un premio, haciéndote una pregunta por cada gusano con el que llegues.

El segundo juego es de memoria, aquí la máquina hace sonar las esferas en secuencia y tú tendrás que repetirla, cada vez el CPU le agrega un paso extra. De este bonus en paticular recibes muy buenos premios.



¿Recuerdas la animación de Jim cuando lo dejabas quieto por algunos segundos en el primer juego? Pues aquí en EWJ 2 también las tiene y aunque éstas no son tantas como en la primera versión, son igual de divertidas. Aquí tenemos un ejemplo de ellas.











Esta escena se desarrolla en una perspectiva poco usual de 3D. Aquí Jim va montado en una moto especial y su misión es llevar empujando un globo hasta el final de la escena, pero claro está que esto no será fácil pues habrá bastantes enemigos en tu camino.



The Flyin' King

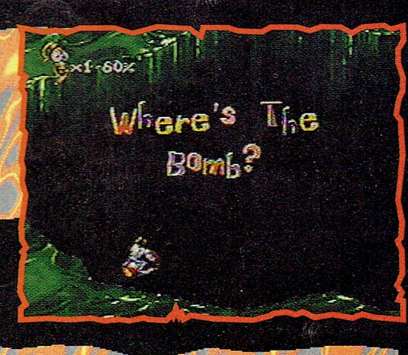
Quizá los enemigos más latosos de este nivel son los gordos en traje de baño que son arrojados por unas catapultas, ya que si te agarran se colgarán de tu nave, además de hacerla más lenta te restan poco a poco energía, lo más recomendable en este caso es no sacudírtelos inmediatamente (cambiando de dirección constantemente) sino esperar a que estés fuera del alcance de las catapultas ya que si te sacudes a alguno de ellos, inmediatamente te caerá otro. Observa si hay rocas cerca, pues las podrás tirar con un disparo y caerán sobre las catapultas destruyéndolas inmediatamente





Una sugerencia para pasar este nivel sin preocuparte mucho es dejar el globo atrás y limpiar todo el camino, sobre todo porque de vez en cuando te encontrarás con unos platillos voladores a los que tendrás que disparar y si por error le das a tu globo, lo harás explotar y tendrás que regresar hasta el principio por uno nuevo. Por cierto, los motores que quedan después de destruir un platillo harán que tu nave tenga una mejor movilidad por algunos momentos.

Después de avanzar bastante llegarás a un sitio en donde te preguntarán dónde esta la bomba (si no hiciste caso y avanzaste sin el globo). Aquí se supone que es el final del nivel y ahora deberás regresarte por el globo.











Los cohetes que se encuentran a las orillas del camino en este nivel te dan un super impulso con lo que fácilmente te podrás adelantar o regresar para tomar otro globo o recuperar energía, si es que dejaste alguna de reserva. No es raro que por error tomes uno, pero no hay mucho de que preocuparse pues hay cohetes para las dos direcciones.

Una vez que llegues hasta el final del nivel con el globo, verás al Mayor Mucus amenazándote e insultándote, como te has de imaginar la única forma de vencerlo es destruyendo el globo cerca de él.

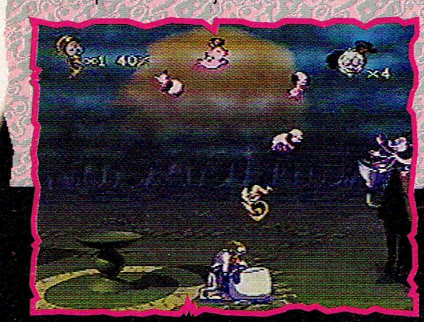
La parte más difícil de este nivel viene cuando estás empujando el globo y te comienzan a atacar con algo que queremos creer que son tabiques de color verde pues éstos además de dañarte, si te tocan hacen retroceder el globo. Lo más importante aquí es que no pierdas la calma.







Realmente no hay una gran diferencia entre el nivel Puppy Love 2 y el primero, de no ser porque aquí aumenta considerablemente la cantidad de cachorros que son arrojados a la vez.





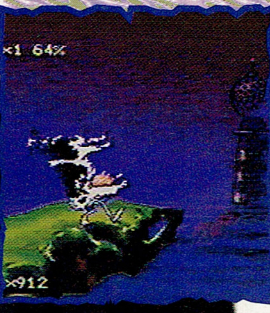
Tú puedes modificar la voz de las vacas que aparecen al final de cada escena, para hacerlo sólo presiona cualquiera de los botones y para pasar al siguiente nivel, sólo presiona Start.

Este nivel sí que es raro y si no nos crees observa esto: a lo largo de esta escena te encontrarás con unas flores muy extrañas de las que saldrán ¡¡¡vacas!!! Definitivamente esto está fuera de lugar y cuando veas para qué las tienes que usar te sorprenderás aún más.

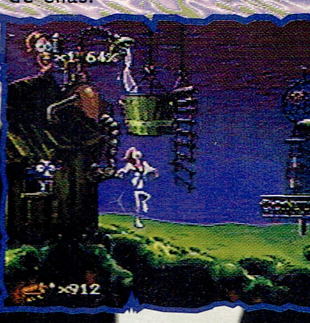




Una vez que aparezca una vaca tendrás que cargarla, al igual que hiciste con los cerdos y avanzar hasta que encuentres algo que se parezca a un establo para meterla ahí, esto hará que automáticamente se active un moderno mecanismo que abrirá una puerta para que sigas avanzando. En el primer caso verás que solamente necesitarás una vaca para abrir la puerta pero más adelante serán 2 ó hasta 3 de ellas.



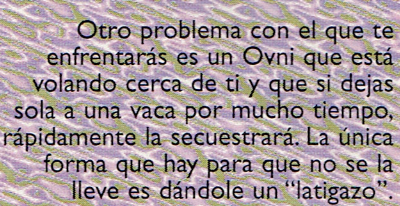


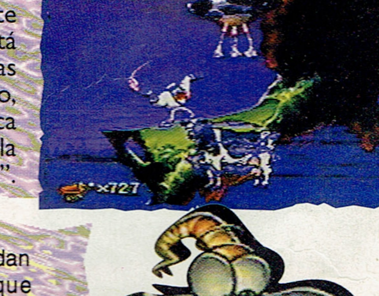


Desafortunadamente las cosas no serán así de sencillas pues conforme vas avanzando se vuelven más difíciles, por ejemplo: en algunas partes tendrás que bajar a algunos precipicios a recoger vacas, pero hay unas salientes que no resistirán el peso de la vaca y de Jim al mismo tiempo por lo que ahí tendrás que hacer saltos muy rápidos.



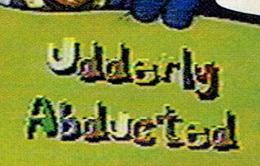
Otro problema con el que te enfrentarás es un Ovni que está volando cerca de ti y que si dejas sola a una vaca por mucho tiempo, rápidamente la secuestrará. La única forma que hay para que no se la lleve es dándole un "latigazo".





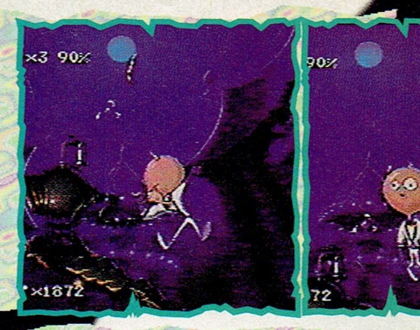


Para rematar no sólo hay enemigos que te dan problemas, también hay algunas vacas que cuando salen de las flores, aparecen con una pequeña llama sobre sus cabezas y también aparece un contador de tiempo en la pantalla. Si este marcador llega a cero la vaca explotará y tú perderás una vida aunque estés muy alejado de ella. Para evitar esto deberás llevarte a la vaca y meterla dentro de una gran tina que está en este nivel.





Y después de una escena rara pasamos a una muy divertida, pues aquí para que Jim pueda avanzar tendrá que valerse de cualquier recurso, en este caso hay que subir y como no hay escaleras él tendrá que convertir su cabeza en un globo que se elevará poco a poco.

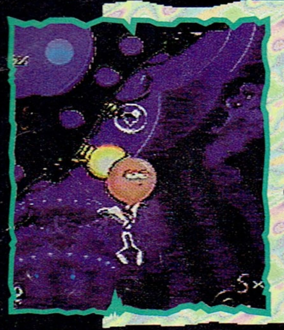


Lo malo de convertirse en un globo viviente es que serás tratado de ese modo por el enemigo de esta escena que es Evil the Cat, quien tratará de derribarte disparándote con una cerbatana.

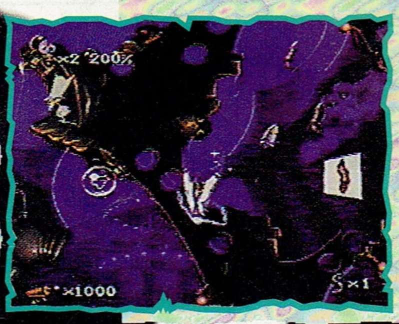
Para evitar esto, podrás variar la presión de aire en la cabeza de Jim, si dejas salir aire dejarás de elevarte o podrás descender un poco, pero también puedes volver a inflarte, esto lo logras con los botones de disparo y el de salto respectivamente.







Los focos que están puestos en las estructuras, no sólo sirven para alumbrar tu camino, si chocas contra alguno de ellos perderás energía, así que mantente alejado de ellos, cosa que será difícil pues hay bastantes a lo largo del nivel.



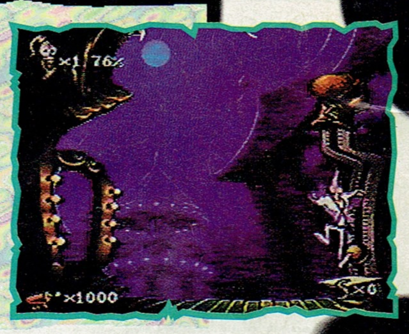
Constantemente en tu ascenso te encontrarás con bases que tienen letreros de "Continue", es importante que recuerdes dónde está ubicada la última que hayas tomado porque si eres derribado, tendrás la oportunidad de dirigir tu caída y puedes tratar de caer ahí, de lo contrario puedes regresarte hasta el principio del nivel.

En la última parte de tu ascenso verás que en el fondo pasa subiendo Evil the Cat, esto quiere decir que de un momento a otro se dejará caer sobre ti para derribarte, lo único que tienes que hacer para evitar ser alcanzado por él, es mantenerte en movimiento, lo cual es difícil porque casi al final sólo hay un par de pasillos muy estrechos para subir.



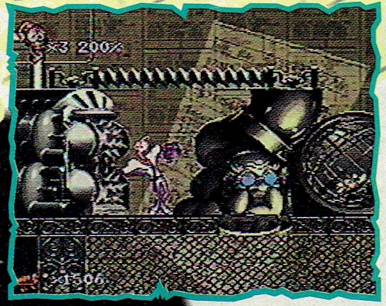


Al igual que en el nivel Villi People al ir subiendo podrás ir tomando gusanos de tierra que servirán para entrar a un mini bonus al final del nivel; dependiendo del número de gusanos que juntes será el tipo de bonus y los premios que podrás obtener.



Después de este nivel aún falta bastante por recorrer. Como adelanto te podemos decir que sigue una escena donde Jim tendrá que pasar un nivel de pesadilla que está hecho en su totalidad por declaraciones de impuestos y después de ese todavía le sigue otro nivel de Puppy Love. Es aquí donde comienzan los verdaderos problemas para Jim.

EWJ 2 es un excelente juego, los gráficos son superiores comparados con los de la primera versión, la música es muy buena, la movilidad es excelente y tiene muchos detalles de gran creatividad, en fin, este es un juego de esos que tienes que conocer.





ESPECIAL

TRUCOS INÉDITOS

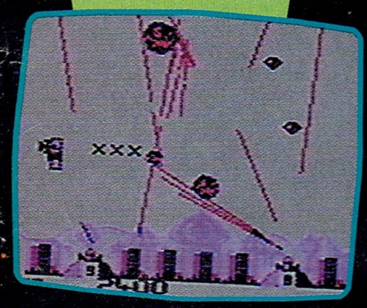
JUEGO...	PARA...	TRUCO...
AXELAY (SUPER NES)	LA OPCION "MUTEK"...	Pon pausa y quítala, pon pausa y presiona: **Select, arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, B, A, X.**
FINAL FIGHT 2 (SUPER NES)	ESCOGER A LOS MISMOS PERSONAJES...	Durante la presentación, presiona: **Abajo, abajo, arriba, arriba, derecha, izquierda, derecha, izquierda, L, R.**
JOE & MAC 2 (SUPER NES)	LLEGAR AL ULTIMO MUNDO...	Ingresa el password: **MFGR JSKL SKML FKDB**
KILLER INSTINCT (SUPER NES)	MARCAR MAS GOLPES CON "EYEDOL"...	Pegado al enemigo, sólo presiona rápidamente **PD** (patada débil).
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS - THE MOVIE (SUPER NES)	TRANSFORMARTE EN "POWER RANGER"...	Antes de elegir a tu personaje, presiona: **Arriba, abajo, izquierda, derecha, X, B Y, A,** luego presiona **Start.**
RAGING FIGHTER (GAME BOY)	PELEAR CONTRA EL MISMO PERSONAJE...	Durante la pantalla del título, coloca **"1 jugador"**, y ejecuta: **Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.**
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	ENFRENTARTE DE INMEDIATO A "DARTH VADER"...	Al aparecer la presentación, presiona rápidamente: **A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.**
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	CONSEGUIR MUCHAS VIDAS...	Durante la presentación, presiona rápidamente: **X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.**

arcade CLASSIC

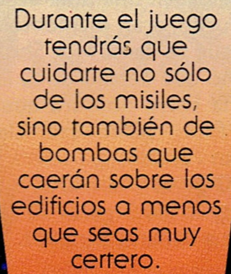
que este artículo es para que conozcas los "Nuevos" juegos que Nintendo trae para tu Ata... tu Game Boy, y no para que vayas al teatro.

Por aquellos años, otro juego famoso era Missile Command donde uno tenía que defender una ciudad del ataque masivo de misiles usando un cañón. Ahora este juego viene en el mismo cartucho que Asteroids.

Como ya mencionamos, tienes que defender los edificios, pero usando ahora 2 cañones.



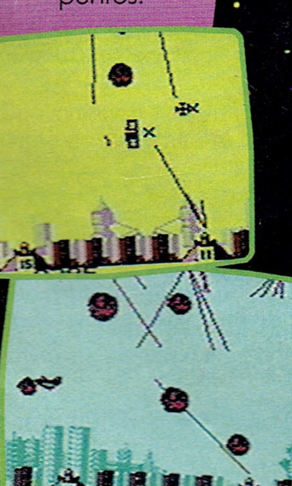
Ahora tienes que defender diferentes ciudades como El Cairo, Nueva York, Paris, Roma o Moscú.

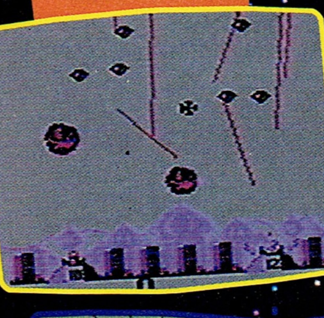


Durante el juego tendrás que cuidarte no sólo de los misiles, sino también de bombas que caerán sobre los edificios a menos que seas muy certero.

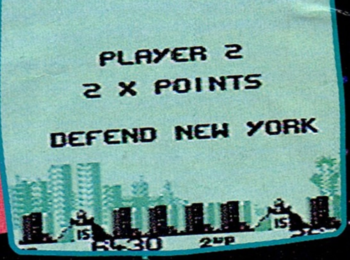
Para recuperar los edificios destruídos tienes que hacer 10,000 puntos y para lograrlo recibirás puntos extra por las balas y los edificios que te sobren.

Cuando veas aviones o satélites sobrevolando la ciudad, destrúyelos para obtener más puntos.





Este juego puede ser jugado por 2 personas sin necesidad de 2 Game Boys, ya que cuando el primero pasa un nivel, el segundo comienza.



Si quieres ahorrar balas, dispara de manera que puedas eliminar varios misiles de un sólo disparo. Cuando un misil es destruido, su explosión puede aniquilar a otros misiles.

Como ves, estos juegos son muy sencillos, y los juegas no para terminarlos sino que para hacer puntos e intentar sobrevivir a cada nivel que progresivamente va siendo más difícil. Pero no pienses que por estas razones son monótonos, pues la entretención está en poder competir con álguien más para ver quién es mejor y logra el mayor puntaje. Aunque no lo creas, así eran los juegos de arcade en un comienzo, fueron toda una revolución y a muchos los dejaron con la boca abierta, y si dudas, espera unos 10 años para que te suceda lo mismo con chicos 10 años más jóvenes que tú.

Eventos:

¿Qué habrá de nuevo para Arcades en lo que resta del año? REPORTE AMOA

Como cada año, en diferentes puntos de la Unión Americana, los pasados días 21,22 y 23 de septiembre se celebró el AMOA Show en la ciudad de Nueva Orleans en donde la mayoría de las compañías presentan sus juegos Arcade más recientes y empiezan a promocionar tanto sus nuevos proyectos, como los ya existentes.

En éste como en anteriores shows la compañía que acaparó la atención de todos fue Williams / Bally / Midway WMS, que en esta ocasión presentó 3 juegos que seguramente serán de tu agrado.

Como de costumbre, Midway presentó un juego de hockey sobre hielo llamado Open Ice, realizado por medio de digitalizaciones muy similar al NBA JAM, ya que también es para 4 jugadores con 3 botones para cada uno (Turbo, Pase y Tiro). Una de las diferencias de Open Ice es que aquí hay un portero que es manejado por el CPU y que se defiende como puede.

Los programadores y diseñadores del juego, nos comentaron que existen más de 200 trucos escondidos entre los personajes, de los cuales la mayoría pertenecen al staff de Midway, según Martín Martínez y Josh Tsui, encargados del arte en este juego, a ellos no les llamaba la atención los juegos de deportes, pero al jugar Open Ice llegó a gustarles tanto como Mortal Kombat.

Al preguntarle a Jack y a Bill Dabelstein, los principales diseñadores del juego sobre cuánto tiempo les llevó prepararlo, nos respondieron que cerca de un año y medio, para poder reunir a los verdaderos jugadores de hockey.

Carlos Pesina y Mark Penacho, creativos de este juego, nos comentaron que así como en NBA JAM, el Fire Shot (después de 3 canastas seguidas, te daban una bola de fuego en tus tiros y tenía turbo ilimitado) y la barra de turbo, eran elementos importantes, en Open Ice tenemos algo que se llama Hot Shot pero éste no lo obtienes a los 3 goles, sino que debajo de tu línea o barra indicadora del turbo hay una barra obscura que la irás llenando mediante pases, tiros, fouls, goles, etc. Una vez que tus coequiperos y tú la hayan llenado, aparecerá la palabra "Hot" con esto podrás anotar 3 goles y mientras los anotas tendrás turbo ilimitado. Al conseguir los 3 goles se apagará la línea y desaparecerá la palabra Hot para que puedas empezar a llenarla otra vez.

Es muy probable que hayas identificado a Carlos Pesina ya que él es el actor de Rayden de MK y MKII y a su hermano Daniel quien protagonizó a Subzero, Scorpion, Johny Cage y Reptile en MK y a Noob Saibot, Subzero, Scorpion, Johny Cage y Reptile en MKII.

El staff de Open Ice nos dio su autógrafo para los lectores de Club Nintendo.

Club Nintendo Readers
Keep cool!
-Bill Dabelstein

TO CLUB NINTENDO READERS:
YOU'RE SMOKIN'
MARK PENACHO.

To The Readers of Club Nintendo...
Viva OPEN ICE!
Martin Martinez

To Club Nintendo Readers
thanx for everything!!
Josh Tsui

El segundo título que presentó Midway fue "Wrestle Mania", (¡Claro! de los clásicos de Lucha Libre Americana) en este juego encuentras a los 8 luchadores más famosos Bret Hart "The Hit Man", Doink "The Clown", Razor Ramon, Undertaker, Yokozuna, Shawn Michael, Bam Bam Bigelow y Lex Luger, que pertenecen a la federación de la WWF. Al igual que en Mortal Kombat, aquí utilizas los 5 ya típicos botones (2 golpes, 2 patadas y una defensa), también encontrarás una infinidad de combinaciones en ataques, agarres, llaves, candados y fouls diferentes para cada luchador.



Debajo de tu barra de vida, hay otra barra que al llenarla con golpes y ataques aparecerá la palabra "Combo"; a partir de ese momento podrás ejecutar un "Combo Especial" que podrá salvarte de ser derrotado (o vencido) ya que al aplicarlo le bajarás una buena cantidad de energía a tu oponente.
La jugabilidad es buena, puedes jugar contra la máquina, contra un compañero o ambos contra la máquina.





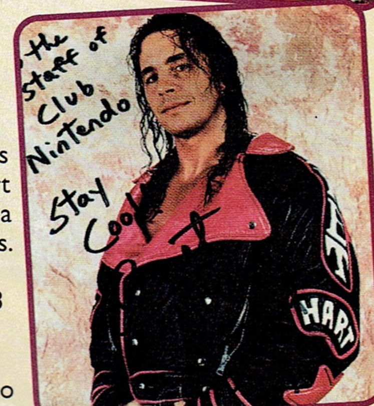
Jugando contra la máquina, ésta empezará 1 vs 1, y al ir avanzando te irás enfrentando 1 vs 2 ó hasta 1 vs 3 dependiendo si estás jugando sólo o con un compañero y si logras llegar al final estarás en el clásico Royal Rumble (todos contra todos) aquí tus primeros oponentes son 3 y conforme vayas eliminando a 1 entrará otro hasta vencer a los 8 luchadores.



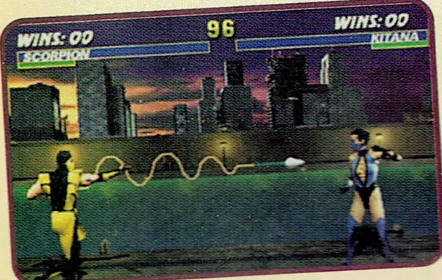


Por lo que sabemos el staff de Midway trabajó largas jornadas para lograr que las digitalizaciones fueran lo más reales posibles (¡vaya que si las planchas parecían reales!)

Tuvimos la oportunidad de conocer a uno de los protagonistas del juego, él es Brett "Hitman" Hart quien amablemente nos dio una foto autografiada para nuestros lectores.



El tercer juego presentado, fue Mortal Kombat 3 "Ultimate" que es un complemento de MK3. En esta revisión dispondrás de 4 personajes nuevos aparte de los 15 ya conocidos, incluyendo a Smoke, quien aparece sin necesidad de la clave que tenías que ejecutar en MK3.



Aquí hay 3 personajes escondidos que puedes escoger mediante el "Ultimate Kode", que salía cuando la computadora te vencía, después del tiempo del continue aparecía el "Ultimate Kode" con 10 dígitos de los cuales 5 eran controlados por el 1P y los otros 5 por el 2P. Ahora aparecen 3 líneas con 10 dígitos. Se dice que los fatalities son nuevos y ahora se marcan diferente aunque no sabemos todavía si hayan cambiado todos.





Encontrarás nuevos escenarios y nuevos Mortal Kodes; la movilidad de los personajes es la misma sólo que con pequeños detalles que la mejoran.

Conversando con John Tobias quien es el principal diseñador del juego, nos comentó que a finales de octubre podríamos jugarlo en el local de arcadias más cercano...



Al parecer Mileena es personaje secreto en Mortal Kombat 3 "Ultimate".

Lo que pudimos jugar fue algo parecido a un torneo pero en un sola máquina, en donde tienes 3 opciones de juego. Mortal Kombat que es el clásico 1 vs 1; 4 players 2 vs 2 Kombat en donde cada jugador puede escoger 2 personajes y cuando eliminan a uno, sale el otro que hayas seleccionado, (muy similar a MKII del SNES). En Tournament Kombat cada jugador escoge 4 personajes haciendo un total de 8 pueden jugar de 2 a 8 personas (también esta opción es similar a la de SFII de Super NES conocida como Tournament Battle).



DATA EAST

Por su parte Data East mostró 2 títulos. El primero es Chain Reaction que es un juego de puzzle parecido a Yoshi's Cookie (igual con galletas). El otro título es Data East's Hoops este juego es la continuación del llamado Street Hoop; la secuela no mejoró mucho en gráficas, por el contrario son muy sencillas y la jugabilidad es totalmente la misma.

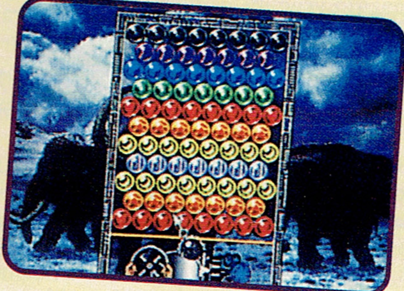




TIME WARNER INTERACTIVE

TWI presentó un juego llamado AREA 51, es similar a Lethal Enforces pero a diferencia de éste, las gráficas en AREA 51 se manejan en un ambiente virtual, con mejor definición de imágenes en los personajes y escenarios, además pueden jugarlo 2 personas simultáneamente. Está bueno y vale la pena conocerlo.





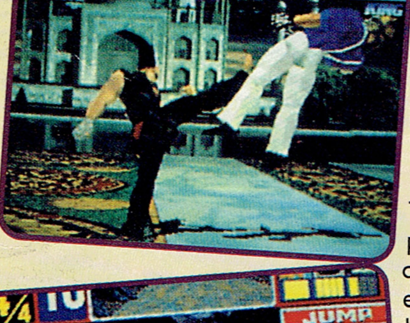
TAITO

Por lo que respecta a Taito, exhibió la continuación de Bust-A-Move, este nuevo juego de puzzle llamado Bust-A-Move Again, lo único nuevo que presenta es que ahora en vez de aparecer los dragones, aparecen 2 manos controlando una manivela y la nueva opción de jugar con la pantalla completa.

KONAMI

Ultimamente Konami no ha mostrado nada relevante en el medio de Arcadias; esta vez exhibió 3 títulos, 2 de los que ellos llaman Ultrasports (que la verdad no tienen nada de Ultra) y el otro llamado Crypt Killer (que es un juego tipo Lethal Enforcers) para 3 jugadores simultáneos. Este juego maneja lo que llamamos gráficas poligonales y con textura; es bastante agotador ya que constántemente debes estar recargando tu arma, pero no deja de ser un buen juego.





NAMCO

Namco exhibió 5 buenos títulos pero a continuación te hablaremos de sólo 3 de ellos.

TEKKEN 2

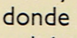
Dentro de los juegos de pelea mostró Tekken 2 que tiene una gran variedad de peleadores, pero aún así Tekken 2 tiene algo que llaman en Namco "Bomba de Tiempo", esto significa que a partir de la 4a. semana que haya sido prendida la máquina empezarán a salir personajes nuevos (uno cada semana) hasta llegar a 20 peleadores, que podrás seleccionar más los últimos enemigos. En verdad sus gráficas poligonales con textura han mejorado mucho y los fondos de escenarios se ven muy bien. No cabe duda que las compañías tienen que meterle mucha creatividad para mantener sus máquinas calientitas.





SPEED RACER

Basado en una caricatura clásica japonesa, que fue muy popular en USA, Speed Racer es un simulador en el cual tú puedes seleccionar de entre 5 autos diferentes con su respectivo piloto y donde



siguiendo la trama de la caricatura, tendrás que superar todos los obstáculos que se interpongan durante la carrera.

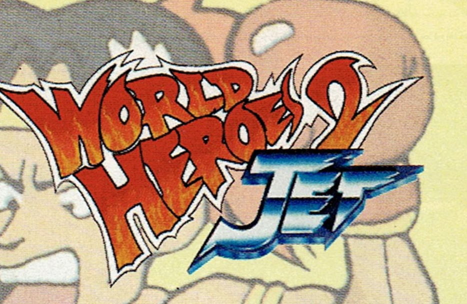




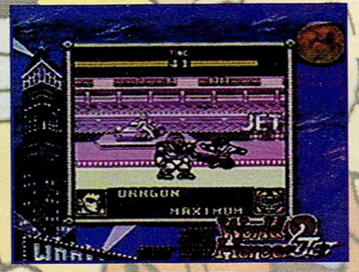
FALPINE RACER

Es también un simulador pero éste de skies, es un título muy bueno, ya que la velocidad y el manejo del control, le dan mucho realismo al juego.

GAME VISTAZO A:



Entrando de lleno al juego, te diremos que cuando los peleadores se tocan simultáneamente con un poder o ataque, se neutralizan entre sí. Ahora, si te conectan cualquier ataque te restará la energía con todo, aunque tengas defensa. Mantiene la cualidad de rebotar poderes si pones defensa justo antes de que te toque

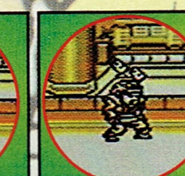


Entrando de lleno al juego, te diremos que cuando los peleadores se tocan simultáneamente con un poder o ataque se neutralizan entre si. Además ahora si te conecta cualquier ataque te resta energía con todo y que tengas defensa. Mantiene la cualidad de rebotar poderes si pones defensa justo antes de que te toque el poder, para moverte rápido presionas dos veces al frente o atrás rápidamente. Cuenta con tres tipos de juego: El de VS para enfrentarte con otro jugador, el de TRAINING para mejorar tus habilidades contra cualquier personaje (con un fondo cada uno) y por último el más importante TOURNAMENT, aquí te enfrentas a equipos de tres peleadores, un round con cada uno, después de pasar a 4 equipos, te enfrentas a C.Kidd, Hanzou, Jack, Ryofu y Zeus en peleas normales de 3 rounds (todo esto con 5 fondos más).

Mientras estés pegado a tu oponente presiona lo que se indica en los cuadros de este color, para conectar diferentes agarres.

Los movimientos que están con el marco de este color son especiales y se pueden ejecutar cuando tu energía está flasheando.

Si presionas abajo en el control más **AB** simultáneamente, tu personaje festeja, esto es sólo para provocar a tu enemigo.



Si presionas abajo en el control más **AB** simultáneamente dos ocasiones tu personaje simulará estar mareado para que en cualquier momento sorprendas a tu oponente

Hanzou y Fuuma pueden ejecutar doble salto.

HANZOU

Salta y presiona: ↓ + B

↓↘→ + A

→↓↘ + A

→ + B
← + B

↓↘→↓↘ + AB

↓↘→ + B

↓↘→↓↘→ + B

→↓↘ + B

También lo puedes marcar mientras estás en el aire.

↓↙← + A

FUUMA

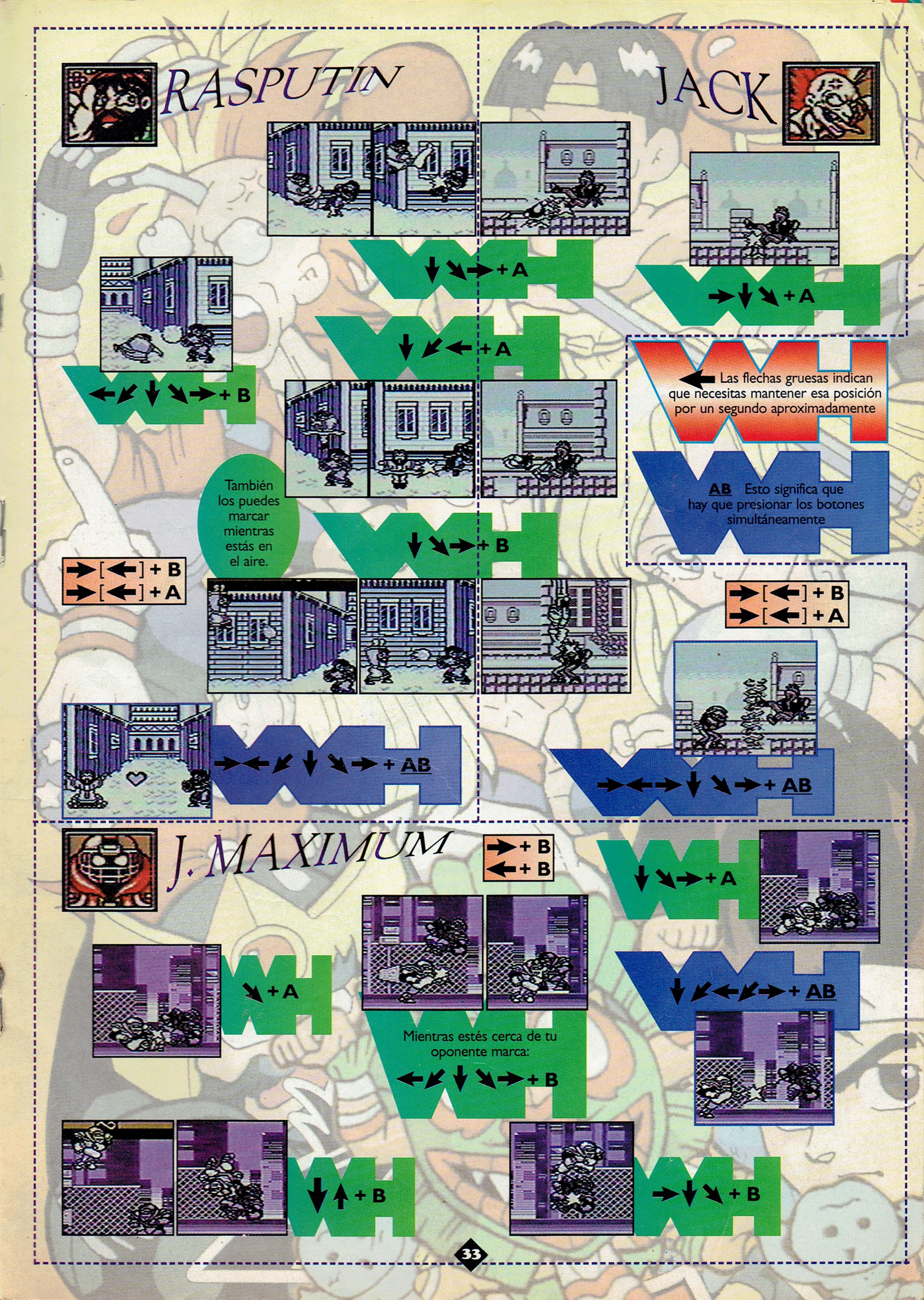
→↘↓↙←↖ + B

→ + B
← + B

Esto también funciona mientras los dos estén en el aire.

↓↙←↙→ + AB


JANNE
→↘→↗ + B
→[←] + B
→[←] + A
↓↑ + A
Salta y presiona:
↓ + B
←↓↙←↖ + AB
←→ + B
←→ + A
↘ + A
J.CARN
J.Carn puede rebotar en la orilla de la pantalla.
→ + B
← + B
↓↘→ + A
↓↑ + B
Mientras estés cerca de tu oponente marca:
↘←↙↓↘→ + AB
PLAYER SELECT
1P
2P ZEUS
END
STATUS SELECT
HANZOU
NORMAL
ATTACK
DEFENS
SPEED
Mientras aparece el logo de **TAKARA** presiona la siguiente secuencia:
→← A B ↓ A B ↑
Así logras **Scorcher MODE** que es la ventaja de poder jugar con el jefe final Zeus, además de manipular tu estatus como en el juego de arcadia y si esto fuera poco también puedes ejecutar los movimientos especiales en cualquier momento. Hay otra clave que se marca mientras está el título del juego así:
↑↑ Select A ↓↓ Select A
Para lograr el **JET MODE**.
DRAGON
Dragon puede rebotar en la orilla de la pantalla
↓↑ + A
→[←] + B
→[←] + A
Presiona rápidamente elbotón: B
↓↘→ + A
↓↙← + A
↙→↘↓↑ + AB
→↘↓↙← + A

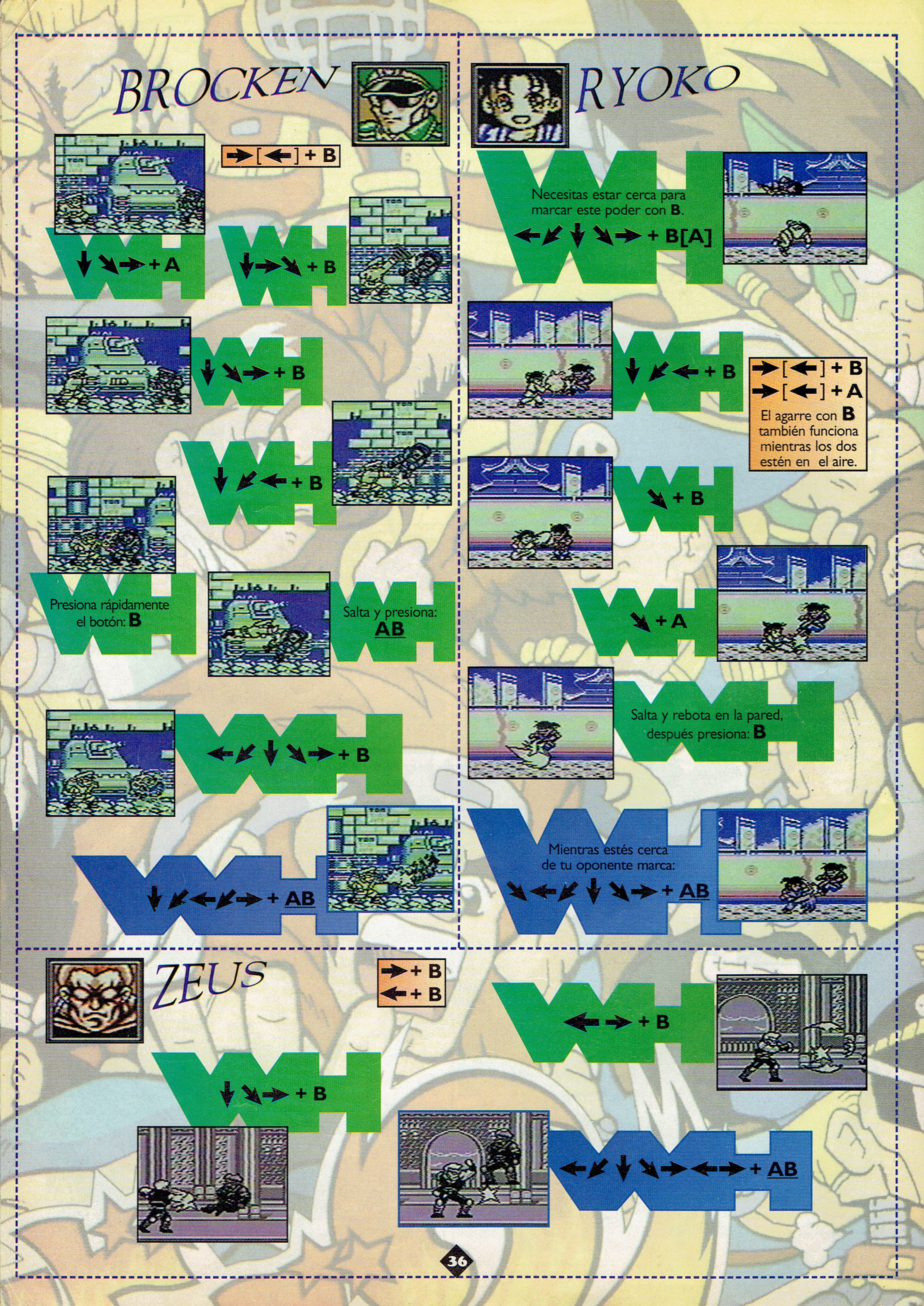

RASPUTIN
JACK
↓↘→ + A
→↓↘ + A
↓↙← + A
←↙↓↘→ + B
Las flechas gruesas indican que necesitas mantener esa posición por un segundo aproximadamente
AB Esto significa que hay que presionar los botones simultáneamente
También los puedes marcar mientras estás en el aire.
↓↘→ + B
→[←] + B
→[←] + A
→[←] + B
→[←] + A
→←↙↓↘→ + AB
→←→↓↘→ + AB
J. MAXIMUM
→ + B
← + B
↓↘→ + A
↘ + A
↓↙←↙→ + AB
Mientras estés cerca de tu oponente marca:
←↙↓↘→ + B
↓↑ + B
→↓↘ + B



MUDMAN
→ + B
← + B
→ [←] + B
↓↘→ + B
↓↑ + B
↓↙← + B
↓↘→ + A
↘ + A
↙→↘↓↑ + AB
MUSCLE POWER
→ + B
← + B[+ A]
→ + A
←→ + A
→↘↓↙←↖ + B
↓↘→↗ + A
↓↘→↘↓↙← + AB
C. KIDD
→ [←] + B
→ [←] + A
↓↑ + B
↓↘→ + B
←→ + B
Salta y presiona:
↓ + A
←→ + A
→↘↓↙← + A
↓←→ + AB
34

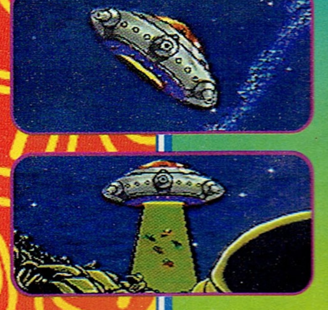


ERIK
→ + B
← + B
←↙↓↘→ + B
↓↙← + B
← → + B
↓↙← + A
Salta y presiona:
↓ + B
←↙↓↘→↓↘→ + AB
RYOFU
→ + B
← + B
↓↙← + B
→↘↓↙← + A
↓↘→ + B
↓↘→ + A
Mientras estés cerca
de tu oponente marca:
←↙↓↙→ + AB
SHURA
→ [←] + B
↓↑ + A
← → + B
← → + A
↓↘→ + A
→←→↓↘→ + AB



BROCKEN
→[←]+B
↓↘→+A
↓→↘+B
↓↘→+B
↓↙←+B
Presiona rápidamente el botón: B
Salta y presiona: AB
←↙↓↘→+B
↓↙←↙→+AB
RYOKO
Necesitas estar cerca para marcar este poder con B.
←↙↓↘→+B[A]
↓↙←+B
→[←]+B
→[←]+A
El agarre con B también funciona mientras los dos estén en el aire.
↘+B
↘+A
Salta y rebota en la pared, después presiona: B
Mientras estés cerca de tu oponente marca:
↘←↙↓↘→+AB
ZEUS
→+B
←+B
←→+B
↓↘→+B
←↙↓↘→←→+AB

SUPER BOMBERMAN 3



Un ser de gran poder se encontraba explorando a la galaxia en busca de alguien habilidoso para que le ayudara a dominar el Universo. De repente en un basurero se encontró con unos robots que fueron destruidos por Bomberman, ¡Su búsqueda había terminado!, y con unos pequeños ajustes, estos inservibles robots podían nuevamente ser útiles, pero para poder llevar a cabo sus planes, debía eliminar a la persona que destruyó por primera vez a los robots: Bomberman.

Esta es la historia que sirve de base (y pretexto) para que Hudson Soft pueda traer otra vez a su personaje más popular. Esta nueva versión de Bomberman tiene muchas cosas nuevas que serán del agrado de los videojugadores y que iremos detallando en este análisis.











La base del juego no ha sufrido cambios, tú manejas a un ser de cuerpo pequeño y de gran casco llamado Bomberman, él ataca a sus rivales con bombas que va poniendo y que después de algunos segundos explotan, en el juego hay items que le dan a Bomberman habilidades especiales o también hacen que sus bombas exploten con mayor alcance, puedas poner más bombas y otras cosas que irás descubriendo (Esto, como te pudiste dar cuenta, fue una introducción para todo aquel que no ha jugado estos juegos).

Super Bomberman 3 tiene dos modos de juego básicos, el de historia y el de batalla. Ahora en el modo de historia podrán jugar dos personas simultáneamente (recuerda que en el Super Bomberman 2 sólo podía jugar una persona en el modo de historia).



Password para modo difícil



¿Te parece muy fácil este juego?, con este password podrás empezar el juego con mayor dificultad, ya que en las escenas aparecerán más enemigos y ellos resistirán más.



Otra cosa nueva es que en el modo de Battle ahora podrán jugar al mismo tiempo 5 personas, esto es bastante bueno pues en las dos versiones anteriores de este juego sólo podían jugar hasta 4 personas, si ya de por si 4 personas era bastante divertido espera a que jueguen las 5 al mismo tiempo.



HISTORY

El modo de historia sufrió bastantes cambios. ¿Recuerdas cómo era anteriormente?, tu misión era destruir a todos los enemigos de una escena para avanzar a otra donde tenías que hacer lo mismo. Pero ahora las cosas son diferentes, ya no es simplemente pasar de una a otra escena, la trama ya es un poquito más complicada. Tu misión es vencer a los Mad Bombers que han sido "rehabilitados" por alguien, para eso tendrás que viajar por diferentes planetas que están bajo su control.

Dentro de cada planeta verás que hay un cuadro negro y un transportador. Ahora para llegar a cada uno de los jefes tendrás que buscar las piezas que formen la cara de tu enemigo, estas piezas están regadas en el planeta y la única forma de llegar a ellas es por medio de los transportadores.

Al tomar cada uno de los transportadores llegarás a escenas muy parecidas a las que conoces, en éstas hay dos cosas diferentes que hacer dependiendo de lo que veas, el primer ejemplo es este: ¿Ves estos postes?, tu misión cuando aparezcan es destruirlos, esto te abrirá el camino para la siguiente escena, no será necesario que elimines a todos los enemigos o todas las piedras, sólo destrúyelos y avanzarás a otra escena, ten cuidado en escenas avanzadas pues habrá postes móviles que tendrás que destruir con dos bombas.

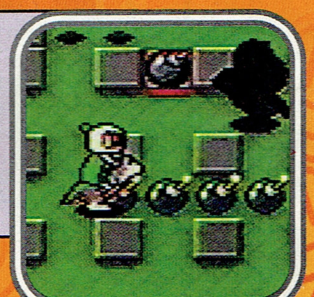


Como dijimos, ahora a Bomberman lo acompaña un nuevo personaje de nombre Luy. Ahora veremos esta opción más a fondo.

El Huevo Luy aparece como un item después de haber destruido un bloque, pero no aparece tal cual, lo único que verás será un huevo que al tomarlo se convierte en Luy. De un huevo pueden salir 5 diferentes tipos de Luys

GRIS

El Luy gris puede poner al mismo tiempo todas las bombas que Bomberman puede poner en pantalla, esto es muy bueno para acorralar enemigos a distancia.



AMARILLO

Con el Luy amarillo podrás patear los bloques que destruyes con las bombas, al igual que el Luy gris con éste puedes encerrar enemigos o abrirte paso.



ROSA

El rosa tiene el don de poder saltar entre los bloques y las bombas, este es un Luy bastante útil.





AZUL

Este Luy patea las bombas, lo bueno de él es que las bombas pueden pasar por encima de algunos bloques.

VERDE

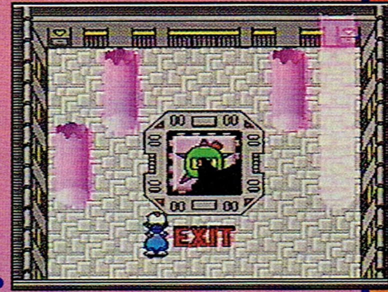
El Luy verde tiene la habilidad de poder escapar a gran velocidad en cualquier dirección.

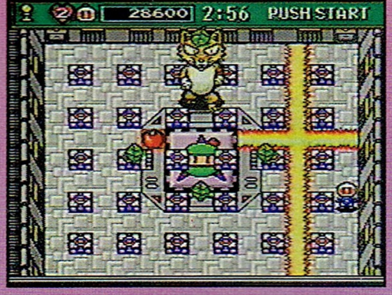




Cuando te encuentres con estas esferas de cristal querrá decir que esa es la última escena de un transportador, aquí también tendrás que destruir los postes, una vez que lo hayas hecho se destruirá la esfera y podrás tomar la pieza que se encuentra adentro.

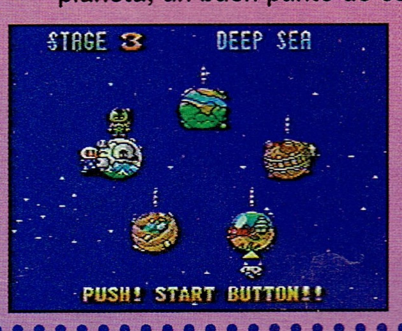
Una vez que destruyas la esfera saldrás a la pantalla principal y aparecerá una pieza de la cara del jefe, si esta no es la última pieza faltante se abrirá otro transportador que te llevará a otro grupo de escenas.





Cuando se complete la cara del jefe podrás pelear contra él, cada jefe sube a un robot muy poderoso que tiene diferentes patrones de ataque, apréndetelos para vencerlo fácilmente.

Cuando derrotes al jefe avanzarás al siguiente planeta, un buen punto de este nuevo sistema de juego es que podrás volver a entrar a las escenas o mundos que ya pasaste para regresarte por un arma en particular cuando ya sepas por dónde salen.



Las escenas de cada planeta son muy diferentes entre sí, cada una de ellas varía en sus peligros y personajes, hay algunas que se llevan a cabo debajo del mar, en el desierto o en un planeta helado, por lo que cada mundo será un reto diferente para ti y tendrás que desarrollar nuevas técnicas para destruir a los enemigos.







BATTLE

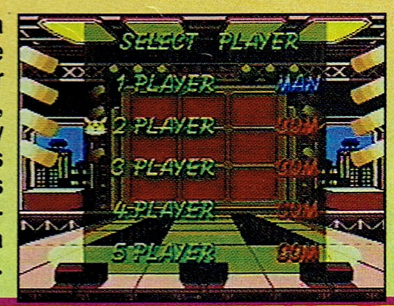


Al comenzar a jugar en este modo te darás cuenta que hay dos opciones: La de Single Match donde son todos vs. todos, y la de Tag Team donde formas dos equipos para luchar entre sí.



Después de elegir cuántos jugadores se enfrentarán, aparecerá una pantalla donde podrás cambiar muchas cosas, para empezar podrás cambiar la dificultad de tus oponentes manejados por la computadora (Com Level) entre mayor sea el número, ellos serán más rudos. Con la opción “battle” podrás decidir cuántos rounds tendrá que ganar un jugador para ser declarado vencedor y con time indicas cuánto tiempo deberá durar cada round.

Que esta opción sea para 5 jugadores no quiere decir que no pueda jugar solamente una persona, antes de cada round hay una pantalla donde podrás elegir si un personaje es manejado por una persona, por la computadora o simplemente no aparece.



Además de las anteriores opciones aparecen tres en esta pantalla que están desactivadas (en Off), estas opciones son interesantes y a continuación te explicaremos bien qué es lo que hace cada una.

SUDDEN DEATH

Si pones esta opción en ON verás que antes de que termine el tiempo del round comenzarán a caer bloques que harán más pequeña el área de pelea, esto hará más difícil el encuentro y será un método de presión importante.



BAD BOMBER

Se supone que una vez que un personaje es eliminado normalmente quedas fuera del round hasta el siguiente encuentro, pero si activas esta opción después de ser fulminado por una bomba podrás seguir participando en el round pues aparecerás en un carrito a la orilla del escenario y desde ahí podrás arrojar bombas al que te venció o al que sea.

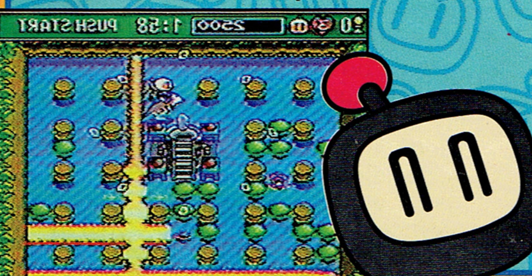


SOCCER BOMBER



Esta opción le da al ganador de cada encuentro la posibilidad de empezar el siguiente round con un item de ventaja sobre sus rivales, pero para decidir qué item es, tendrás que tirar un penalty.

Si tienes problemas para terminar este juego, aquí te daremos los passwords de las cuatro primeras escenas, pero lo bueno de estos passwords es que tu personaje tendrá poder máximo.



Escena 1: 0704

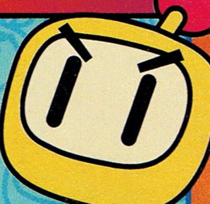
Escena 2: 3200

Escena 3: 2711

Escena 4: 3870

GOLDEN BOMBERMAN





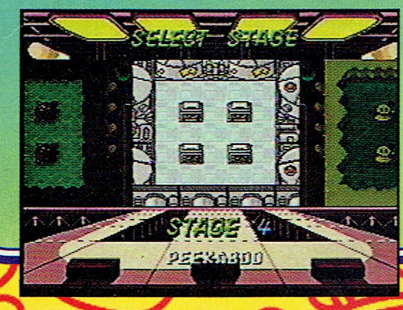
Este password es para el modo de Battle, una vez que lo introduzcas saldrás a la pantalla de título. Al comenzar a jugar en Battle verás que todo se ve igual, pero una vez que alguno de los personajes gane aparecerá el siguiente round de color amarillo (este es conocido como modo "Golden Bomberman").



A diferencia de los dos anteriores juegos de Super Bomberman aquí podrás escoger a uno de 8 diferentes personajes, cada uno de ellos es de un país diferente y tienen habilidades especiales que tendrás que descubrir, estos personajes son: Bomberman, Pretty Bomber, Bomber the Kid, Chief Bomber, Metal Bomber, Bomber Chan, Bomber Cossac y Mexican Bomber.



Aquí tienes la posibilidad de escoger diferentes escenas, cada una de ellas tiene muchas trampas que hacen más complicado el juego, estas escenas las puedes escoger antes de cada batalla y son 10 en total, hay algunas que son muy sencillas pero otras son muy peligrosas.



Corporativo:

YOSHI'S ISLAND LLEGA AL MILLON DE COPIAS EN JAPON

Tal como lo esperaba mucha gente, Yoshi's Island se ha convertido en un juego espectacular, ya que para el 12 de septiembre había llegado a vender hasta un millón de copias, por lo que esperaban que para finales de ese mes hubiera llegado a los 1.5 millones de copias.

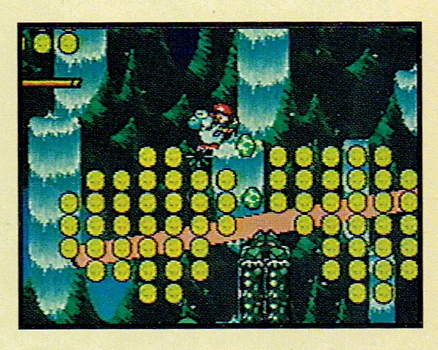
Pero eso no es todo, puesto que Nintendo espera que este juego supere a su predecesor, Super Mario World del cual se han vendido 3.4 Millones de copias en los últimos 5 años.

Lo anterior es lo que está pasando en Japón, pero y ¿En América?. Bueno, aquí la cosa no es muy diferente pues el juego Killer Instinct ha logrado hacer lo que parecía imposible pues se ha vendido más rápido que Donkey Kong Country (para ser más exactos se ha vendido dos veces más rápido).

Algo importante acerca de estos dos títulos es que ambos son de 16 Bit y son los más vendidos en sus respectivos países, aún sobre equipos de más bit.

Ante este gran éxito Peter T. Main, Vice-Presidente de Mercadotecnia y Ventas, dice: "Creo que cualquiera en nuestra industria entiende que el secreto del triunfo es agregar creatividad e ingenio al Software. Super Mario World 2: Yoshi's Island es un gran ejemplo de eso, y también es por eso que Nintendo sigue rompiendo récords. Esto demuestra que la industria se sigue rigiendo por hits y no Bits".





Killer Instinct y Yoshi's Island han roto récords de ventas demostrando en América y Japón respectivamente que los juegos son buenos no por sus Bits, sino por las mentes creativas que están detrás de ellos.

Novedades:

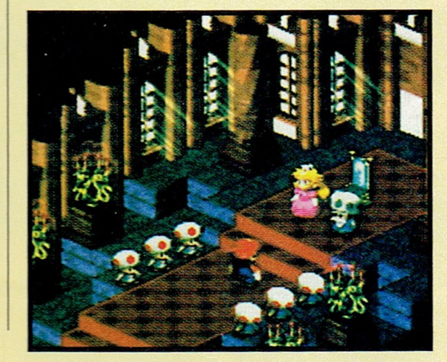
SUPER MARIO RPG

Va por buen camino

Uno de los dos juegos que Peter Main nos dijo que serían hitazos es Mario R.P.G.

De este juego ya te hablamos un poco en el número anterior; te dijimos que está siendo programado con gráficas ACM y que está siendo desarrollado entre Nintendo y Square Soft en Japón, pero hay algunas cosas interesantes de las que nos enteramos.



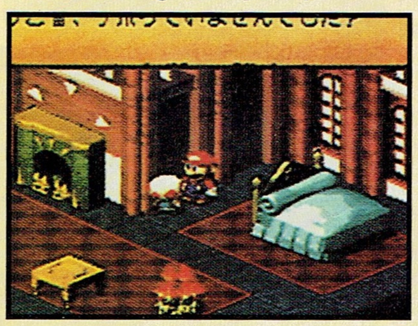


Para esto hablamos con gente de Nintendo que nos comentó que el juego se ve muy bien y que la animación es muy fluida, debido a que el juego utilizará un nuevo chip llamado SA-1 que servirá para "acelerar" los gráficos; el juego en Septiembre se encontraba apenas a un 30% y además de eso nos confirmaron que será lanzado en América. Pero eso no fue todo, pues nos comentaron que posiblemente este juego pueda tener la opción al idioma español, lo

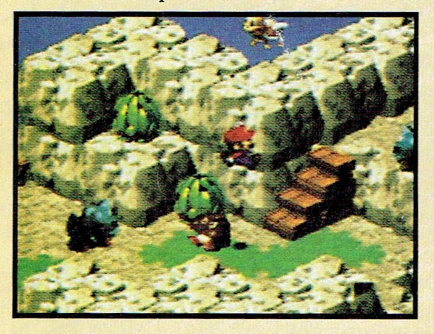




cual le permitirá a muchos videojugadores de este país y América Latina disfrutarlo, ya que muchos son fans del género pero por la ba-



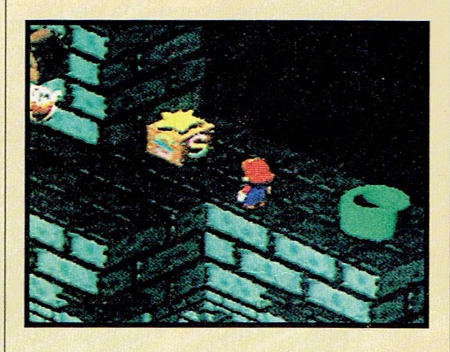
rrera de idioma no juegan muchos de estos títulos.Tanto les hemos dado lata que los traduzcan al



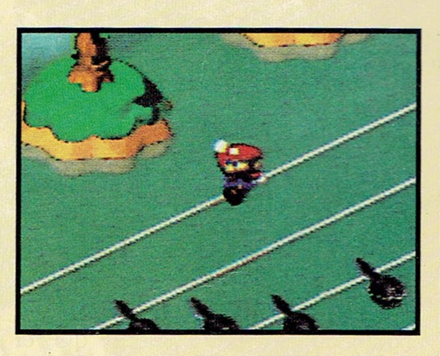
español, que nos preguntaron si nosotros podíamos colaborar en esta aburridísima tarea. Ojalá estemos en buen tiempo para la traducción.
Respecto a la trama del juego será



un R.P.G. porque tendrás que averiguar cosas preguntando a la gente, pero también tiene algo de aventura y muchos de los elementos ya conocidos dentro de los juegos de Mario, como los hongos y las estrellas que agarras para obtener poderes especiales. También de la serie de juegos de Mario se encontrarán amigos como Yoshi, Luigi y Toad o enemigos como Bowser y todo su ejército. Otra buena noticia acerca de este juego es que Shigeru Miyamoto se encuentra trabajando en él, lo que garantiza que éste será un gran juego.



También en el mes de Septiembre Square de Japón hizo en ese país una demostración de lo que han logrado en cuanto a programación para el Ultra 64 y presentaron lo que se considera un avance de Final Fantasy VII para este sistema.
Según nuestro contacto en Nintendo se nos comentó, "al margen", que la animación de los demos que se mostraron estaban de verse para creerse, cosa que no dudamos en ningún momento, por tratarse de una compañía tan importante como es Square.



¿Recuerdas que en alguna oportunidad te mencionamos que Nintendo había retrasado algunos proyectos entre los que estaban Star Fox 2, Kid Kirby, Commanche y Golden Eye, todos para el SNES?, bueno, pues además de todos estos títulos, nos acabamos de enterar que otro título que iba a ser anunciado hace poco pero que también fue retrasado para trabajar más en él, es "FX skiing". Este juego tal como lo dice el nombre se trata de un juego de Ski con gráficos poligonales. Tal como nos dijeron, estos juegos serán lanzados en un futuro próximo. En cuanto tengamos más noticias de éste o los otros juegos te informaremos oportunamente.
Generalmente en el mundo de los videojuegos cuando un juego o personaje es muy popular en Arcade, se hace adaptación a formatos caseros como el SNES, NES o GB, aunque a veces sucede al revés, como es el caso del personaje tan popular de Megaman que ha logrado romper esta regla. Este juego de Megaman para Arcade está aún bajo desarrollo (se espera que este título esté listo para Enero del '96). De las cosas que ya se saben acerca de este juego es que está basado sobre la primera serie, que podrás elegir de entre tres diferentes personajes que son: Megaman, Protoman y Bass, será para dos jugadores simultáneos y saldrán muchos de los jefes que han aparecido a lo largo de los 7 juegos. Al igual que los demás juegos en cuanto tengamos más información de éste la publicaremos.
Dentro de otras noticias Taito de Japón acaba de anunciar que próximamente saldrá para el Super Famicom el juego de Puzzle Bubble 2 (O mejor conocido como Bust-a-Move aquí en América).
Todavía no hay noticias de que este juego vaya a salir en América pero......(Sí, ya sabes: "en cuanto se enteren de algo me lo dirán").




Miss
C L U B
Nintendo®

INFORMACION SUPERNESESARIA



Si tienes ganas…pues ve y llévate esta revista para que la leas a gusto, pero si tienes ganas de golpear a tu hermano o al chico que se sienta a tu lado porque te ganó apostando, mejor rétalo a jugar Foreman For Real, el nuevo juego de Box que Acclaim trae para tu Super NES.

Este juego fue hecho utilizando la tecnología Acclaim, por eso verás que los boxeadores que están dentro del juego son idénticos a los verdaderos, ya que se "usaron" sus cuerpos para crear los gráficos.



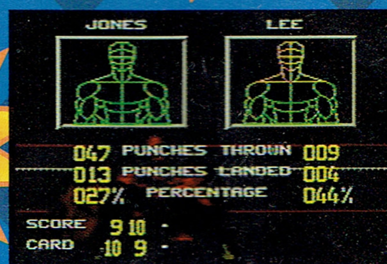


Cada pelea es anunciada en los casinos (que van siendo más lujosos conforme vayas avanzando en el juego) para que se hagan las apuestas.



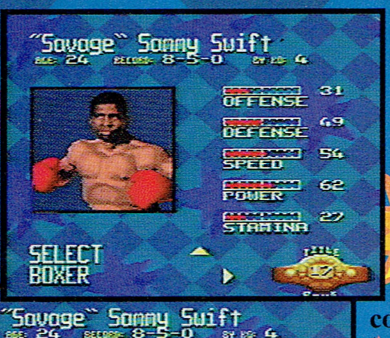
Puedes ajustar la velocidad del tiempo y el número de rounds que quieras que dure cada pelea.

Durante la pelea, puedes ver como vas. Poniendo pausa y seleccionando Display Status, así verás un esquema de tu cuerpo indicando cuantos golpes has recibido y lo dañado que estás.





Puedes elegir entre 20 diferentes peleadores en modo de exhibition, donde podrás jugar una pelea "amistosa" para que vayas agarrando confianza.



"Savage" Sonny Swift
AGE 24 RECORD 8-5-0 BY KO 4
Sonny combines a potent mix of speed, power and defense. He has an excellent finishing sense. "Swift" can usually tell when he has his opponent in trouble. Sonny is very new to professional boxing and sometimes spends more time as a celebrity than training for the next fight.
HEIGHT: 6'4 WEIGHT: 225 REACH: 77" HOMETOWN: Washington DC

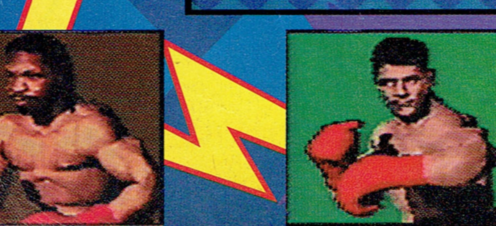
Cada uno de los boxeadores cuenta con características que lo hacen totalmente diferente a los demás.



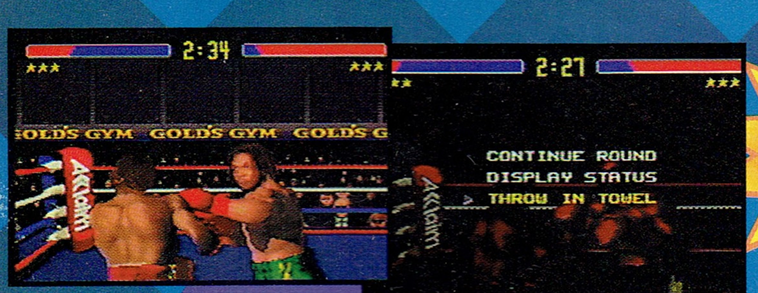
Si pierdes una pelea puedes ir por la revancha.



En Tournament puedes elegir a cualquier peleador de los 20, menos a Foreman, ya que contra él tendrás que disputar la gran final por el campeonato.

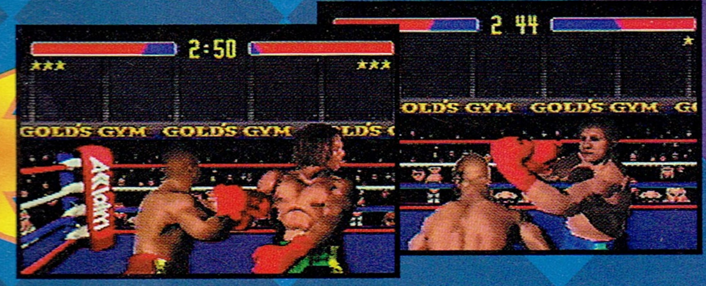


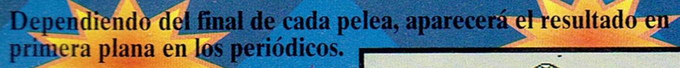




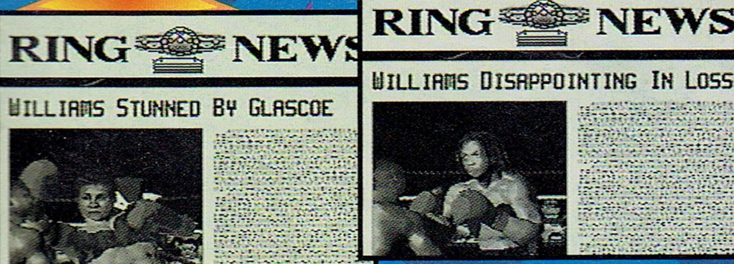
Si ves que estás recibiendo una paliza peor que la que te hubiera dado tu papá por reprobar el año, entonces pide que te tiren la toalla poniendo Star y seleccionando Throw in Towel, así evitarás salir inconsciente y en camilla.

Mientras peleas puedes ver a tu boxeador de frente o de espaldas, eligiendo en View (Options) el ángulo que más te guste. Si eliges Front, entonces verás a tu boxeador de espaldas, si escoges Back verás siempre la cara de tu peleador, pero si escoges Switch verás ambos casos alternados en cada round.

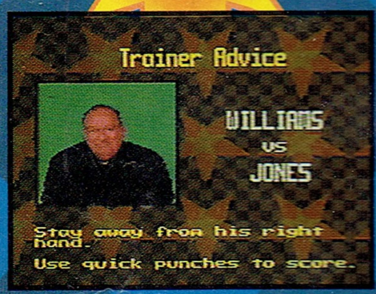


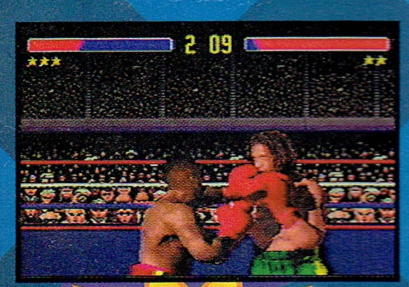


Dependiendo del final de cada pelea, aparecerá el resultado en primera plana en los periódicos.

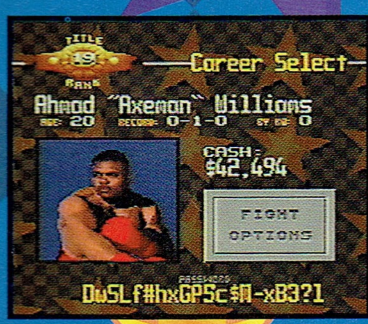


En Carrer recibirás consejos de tu entrenador, a cerca de cómo debes pelear contra tu oponente.





En Carrer sólo puedes elegir a 10 de los 20 peleadores. Aquí tienes que irte abriendo paso para llegar a ser el mejor.

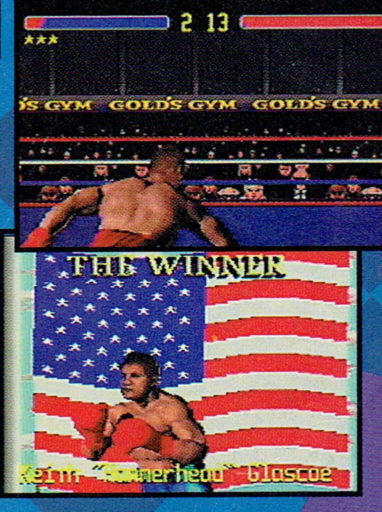


En este modo se manejan apuestas de mucho dinero.

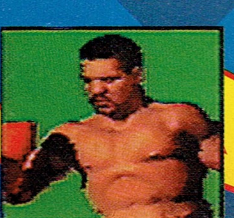
Foreman For Real es una buena opción si buscas un juego de box. Sus gráficas lo hacen muy vistoso y las opciones que tiene le dan más valor al juego. Tal vez lo único que le hace falta es un poco más de velocidad y mejorar la respuesta del control.

Este juego cuenta con la opción de password para que no tengas que esperar desde el principio.

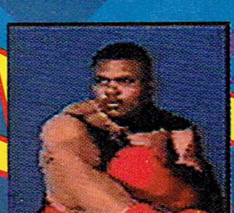














Seguramente ya conoces a los jefes finales de este juego y habrás pensado que si tú pudieras jugar con ellos, serías el mejor. Ahora tienes la oportunidad de demostrarlo con el siguiente truco.



Si por tu casa el juego está programado para jugar por equipos, cuando aparezca esta pantalla selecciona **YES**, después mantén presionado el botón de START (con el que comienzas el juego) y sin dejar de presionarlo ejecuta la siguiente secuencia:

- ↑ y **Patada Débil (B)**
- → y **Golpe Fuerte (C)**
- ← y **Golpe Débil (A)**
- ↓ y **Patada Fuerte (D)**

Si lo ejecutas correctamente aparecen las caras de los jefes para que puedas seleccionarlos y así incrementar la variedad de equipos que puedes armar.





SAISYU KUSANAGI

→ + C

Mientras estés pegado a tu oponente presiona:

→ [←] + C [D]

→↘↓↙← + A [C]

Con este movimiento puedes saltar poderes bajos.

→↓↘ + A [C]

↓↘→ + A [C]

[lo que está entre estos paréntesis es opcional]

lo que está subrayado indica que hay que presionar simultáneamente.

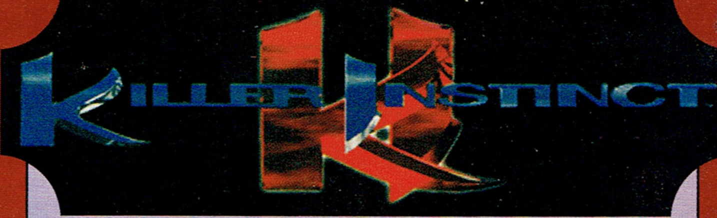
OMEGA RUGAL



Estos poderes sólo los puedes ejecutar cuando la línea de POW esté al máximo (para lograrlo mantén presionados los botones A,B,C) o cuando tu energía esté flasheando en rojo.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



Sí, ya vamos a hablar nuevamente del juego Killer Instinct, pero eso es porque todavía hay muchas cosas más que decir de este juego. Muchos de los secretos que publicaremos en estas páginas ya los habíamos dado cuando hablamos de la versión Arcade del juego pero si por algún motivo no las tienes (ya sea que te hayan parecido algo inútil y las utilizaste para enseñarle a tu perro dónde hacer sus "gracias" o te perdiste de ese número).

Pantalla de Opciónes

En esta pantalla tú puedes arreglar muchas opciones del juego, pero si hay algo que quieres cambiar a mitad del juego (nunca falta quien viene a retarte y no se acomoda con los botones de ataques débiles arriba) no será necesario resetear el juego y llegar ahí. Sólo espera a que aparezca la pantalla que aparece en la foto (después de escoger peleador) y presiona Select en cualquiera de los controles.



OPTIONS

EASY COMBO BREAKERS: OFF
RANDOM SELECT: OFF
TIMER: ON

CONTROLS:	P 1	P 2
WEAK PUNCH:	L	L
MEDIUM PUNCH:	Y	Y
FIERCE PUNCH:	X	X
WEAK KICK:	R	R
MEDIUM KICK:	B	B
FIERCE KICK:	A	A
	RESET	RESET

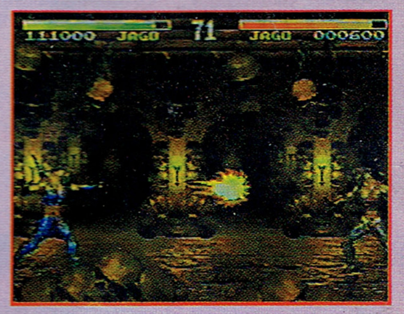
Si lo haces bien entonces entrarás a la pantalla de opciones, ahí modifica lo que quieras y después presiona Start para seguir con tu encuentro.

Velocidad Turbo

A diferencia de la versión de Arcade dónde solo cuentas con una velocidad turbo, Killer Instinct de Super NES tiene dos velocidades. Para poder acceder a estos modos de juego lo que tienes que hacer es esperar a que aparezca la pantalla que se ve en la foto y entonces presiona derecha en tu control pad junto con los tres botones de golpe, esto te dará la velocidad turbo 1, para obtener turbo 2 (más rápido) presiona en la pantalla de Vs. izquierda más los tres botones de Golpe.



Este truco se puede hacer ya sea en modo de 1 Player o también en 2 Players versus, pero en esta última opción los dos jugadores tendrán que ejecutar la secuencia si quieren que funcione el truco.



Combo Breaker

Este truco también es bastante sencillo, para ejecutarlo lo único que tendrás que hacer es presionar abajo y Start al mismo tiempo en la pantalla de Vs. Si lo haces bien oirás al anunciador decir "Combo Breaker".



¿Para qué sirve esto?, bueno, en realidad esto tiene la misma función que la opción "easy breakers" en la pantalla de opciones, con lo cual no tendrás que seguir la regla de Combo Breaker para ejecutarlo y podrás hacerlo con cualquier botón (¿Cuál es la regla del Combo Breaker? es muy simple, observa: Si tu rival está utilizando un ataque fuerte en su combo, debes marcar Breaker con un ataque medio, si lo está haciendo con un ataque medio, lo ejecutas con un ataque débil y para un ataque débil, utilizas uno fuerte).



SELECCION DE ESCENA

Cuando estás jugando en modo de Vs. el CPU generalmente te escoge un escenario al azar pero hay una forma de que tú elijas la escena y hasta el BGM (fondo musical) aunque no corresponda a esa escena. Para eso en la pantalla de selección tendrás que escoger a tu personaje presionando el botón señalado y el control en la dirección que se



indica. El primero de los jugadores que haga esto escogerá la escena y el segundo el BGM (Si un jugador escoge escena y el otro no presiona nada se quedará el BGM de la escena seleccionada).

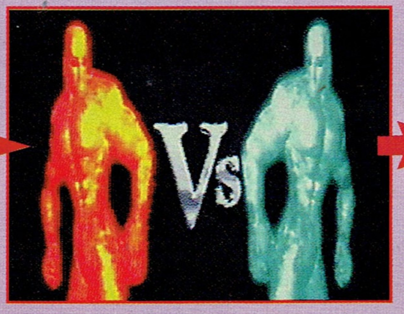
A continuación te indicamos las escenas disponibles:

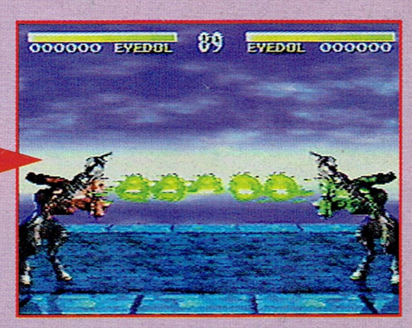


Las únicas dos escenas que hasta el momento se desconoce la forma de elegirlas son la de TJ Combo y la de Jago así como una segunda escena "en el cielo".

Seguramente te has de estar preguntando si todos los trucos que te dimos se pueden combinar y la respuesta es sí, inclusive, se puede hacer también el truco de Eyedol que dimos en un número pasado, observa este ejemplo:



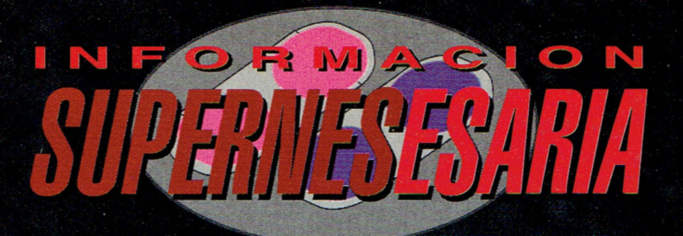




Selecciona a Cinder como tu peleador y recuerda que para escogerlo ambos jugadores deben hacerlo presionando Abajo más Patada Media (en caso de que quieras escoger la escena del cielo).

Ahora cuando aparezca esta escena, ejecuta el truco de Eyedol. (En esta pantalla presiona y mantén derecha en tu control mientras presionas los siguientes botones en orden: Golpe débil, Patada débil, Golpe Fuerte, Patada media, Golpe medio y al final Patada débil.) después de eso haz cualquiera de los turbos y al final el Combo Breaker.

Ya sabes, si lo haces bien y rápido podrás combinar todas las claves que aquí te damos.





Una vez más ciudad Gótica está en peligro, ya que las fuerzas del mal comandadas por 2 Caras y El Acertijo están haciendo de las suyas. Y para poder vencerlas el comisionado ha pedido ayuda a ¿Superman?, no, él está muy entretenido poniéndole los cuernos a Luisa con la Mujer Maravilla: ¿A la Mujer Maravilla?, tampoco, ella está muy ocupada poniéndole los cuernos a Superman con Aquaman, ¿A Aquaman?, no, Aquaman está indispuesto, y no porque le esté poniendo los cuernos a la Mujer Maravilla con Luisa, claro estaba entre sus planes pero en su última misión que fue en el Golfo Pérsico, Aquaman sufrió una terrible intoxicación después de un derrame masivo de petróleo en el mar. Así que viendo esta situación, al comisionado no le quedó otra opción que mandar llamar a Batman y a Robin.

Esta no es exactamente la historia de la película, pero sirvió muy bien para comenzar con este Batiartículo, de hecho el explicar la historia de la película podría resultar algo tedioso ya que la mayor parte de la gente ya fue a verla, así que mejor empecemos viendo qué movimientos tienen los personajes.

DEFENSA

PATADA ALTA

R

En combinación con Select se usa para bajar

LANZA EL BATIGANCHO

PATADA BAJA

GOLPE ALTO

GOLPE BAJO

+ L

+ B

+ A

+ Y

+ X

+ Y / B



Batman y Robin tienen diferentes armas que puedes seleccionar antes de comenzar tu misión en la baticomputadora poniendo el cursor en el arma que quieras cambiar y presionando B. Cada arma tiene una combinación distinta de flechas y botones para que puedas hacer uso de ella, y parte de la diversión del juego es descubrir estos movimientos, así que no te vamos a dar ninguna combinación... bueno sólo 2 para que no digas que somos malos.

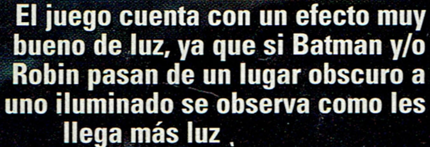
Si después de esto marcas alguna dirección, puedes conectar un golpe



Este juego cuenta con imágenes digitalizadas (comentario hecho para aquel que no se haya dado cuenta).

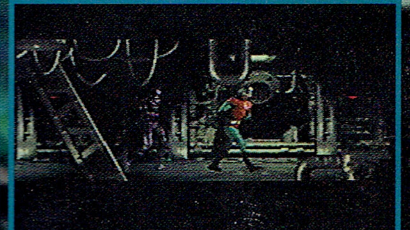


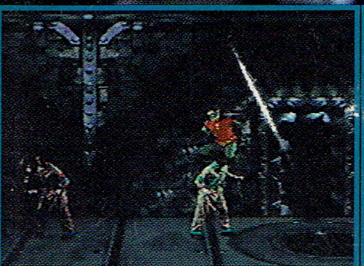
Mientras te son dadas las instrucciones de tu misión la baticomputadora te muestra un mapa de ciudad Gótica usando escala y rotación.



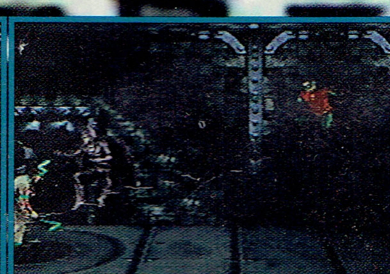
El juego cuenta con un efecto muy bueno de luz, ya que si Batman y/o Robin pasan de un lugar obscuro a uno iluminado se observa como les llega más luz .







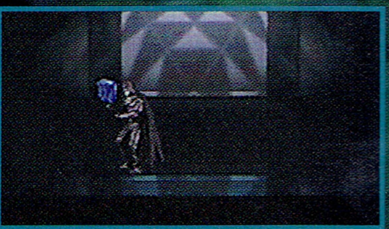




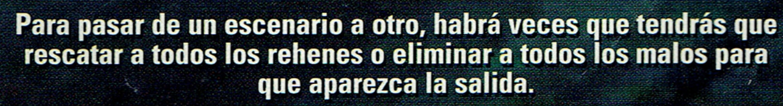
El piso de los escenarios se mueve como el de Street Fighter II.

¡Ponte vivo!, no le aceleres y ponte el cinturón. Pero si te pones a buscar bien, encontrarás items que te servirán en el camino.



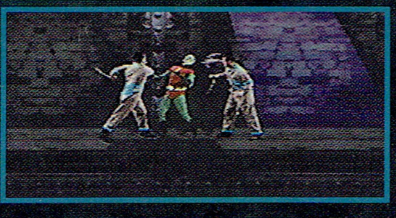


En ocasiones tendrás que destruir estatuas, macetas u otro tipo de objetos para encontrar items como energía en ellos.



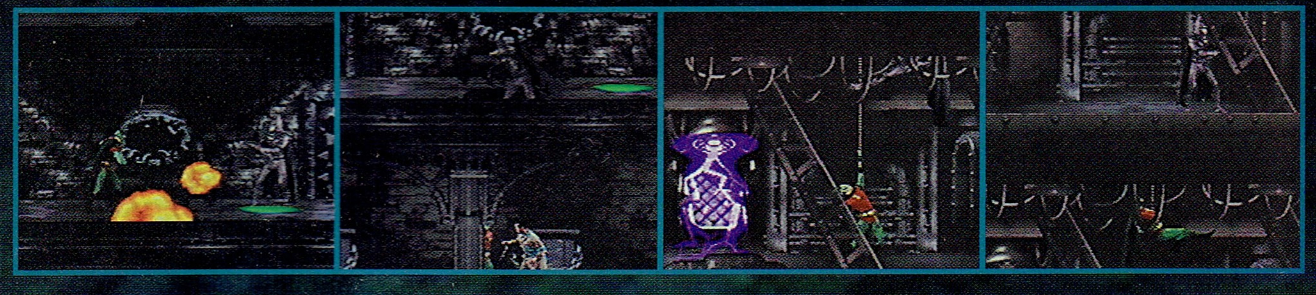
Para pasar de un escenario a otro, habrá veces que tendrás que rescatar a todos los rehenes o eliminar a todos los malos para que aparezca la salida.

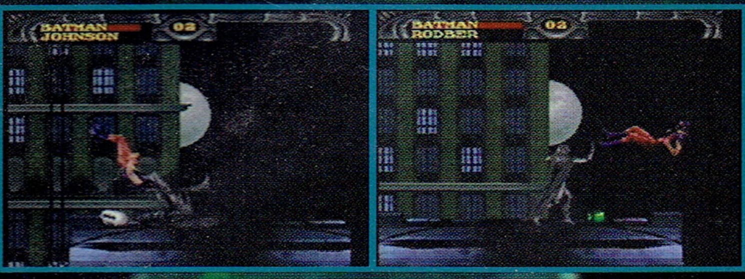






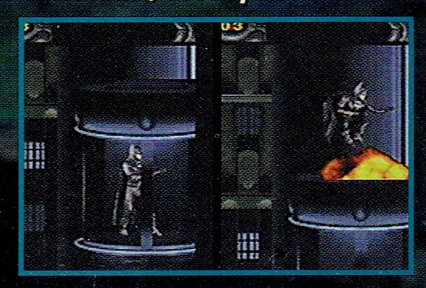
Este juego cuenta con muchos cuartos y lugares ocultos que tienes que encontrar para poder obtener items y eliminar a todos los enemigos.

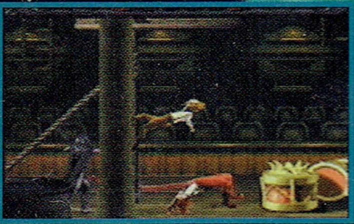


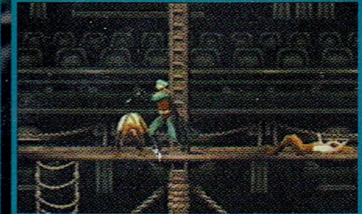


Si no tienes cuidado al llegar aquí puedes perder una vida, ya que si caes de la plataforma no podrás hacer nada. Claro, también puedes tirar a los enemigos.

Si tienes calor cuando estás en el elevador, destruye el techo.





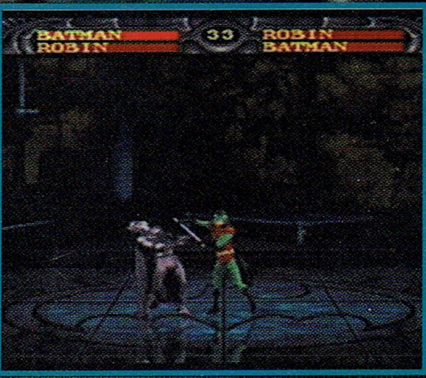


Cuando llegues al circo, no llegarás a sentarte para disfrutar del espectáculo, tendrás que apurarte para alcanzar la parte más alta y desactivar la bomba que colocó 2 Caras.



Y si creías que el circo iba a estar cerrado por ser martes, olvídalo ya que estos payasos no se andan con jueguitos ¿o si?.

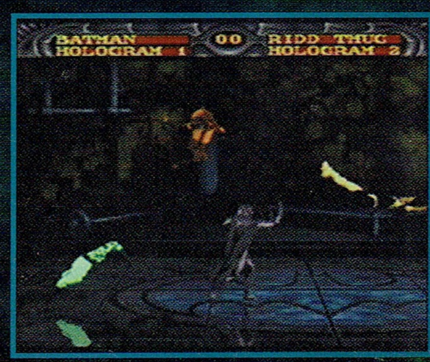




Este juego cuenta con una opción donde puedes pelear tú contra la computadora, tú contra alguien más, o tú y ese alguien más contra 2 enemigos.

Para tener acceso a esta opción, sólo elige Training en la pantalla de opción,

Ahora vamos a ver algunos de los poderes de los malos (los golpes son muy parecidos a los de Batman y Robin) no te damos todos para que tengas oportunidad de descubrir todos los que faltan.





Bueno esperamos que hayas entendido este Batidillo de información. Batman Forever visualmente es un juego muy atractivo, pero le hace falta tener más acción. Si tuviera más enemigos en cada escena y si te llegaran todos en bola, sería mejor. La música podría estar mejor y la movilidad para sacar poderes también.





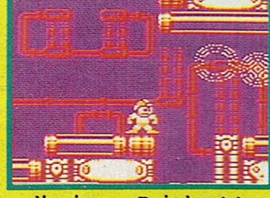


En esta versión de Mega Man hay que recolectar cápsulas para canjearlas por energía, tanques, vidas y hasta por el auto charger (que es un item para cargar las armas sin necesidad de seleccionarlas). Además que sus passwords son más complicados.

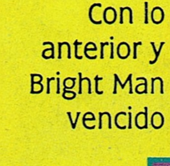
Con Toad Man vencido







Siguiente enemigo a eliminar: Bright Man

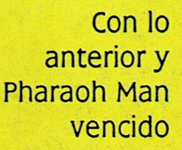


Con lo anterior y Bright Man vencido

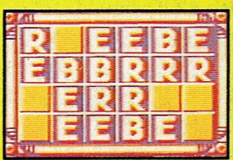




Siguiente enemigo a eliminar: Pharaoh Man



Con lo anterior y Pharaoh Man vencido





Siguiente enemigo a eliminar: Ring Man



Con lo anterior y Ring Man vencido





Siguiente enemigo a eliminar: La Antena



Con lo anterior y la Antena vencida

Siguiente enemigo a eliminar: Stone Man



Con lo anterior y Stone Man vencido



Siguiente enemigo a eliminar: Crystal Man

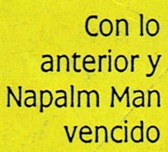
Con lo anterior y Crystal Man



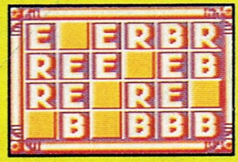




Siguiente enemigo a eliminar: Napalm Man

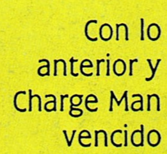


Con lo anterior y Napalm Man vencido





Siguiente enemigo a eliminar: Charge Man



Con lo anterior y Charge Man vencido





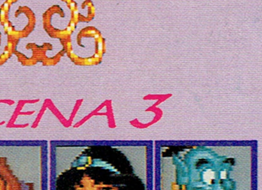


Ultimo enemigo a eliminar: Ballade



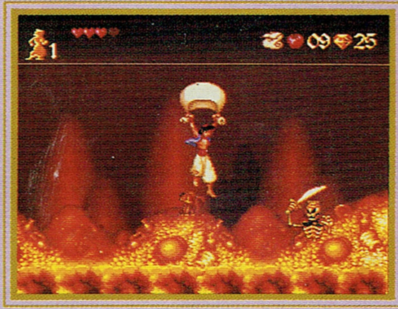
En este gran juego de Capcom tú conduces a Aladdin en diferentes escenas en las que debe luchar para ganar el amor de la princesa Jasmine y de paso deshacerse del diabólico Jaffar.



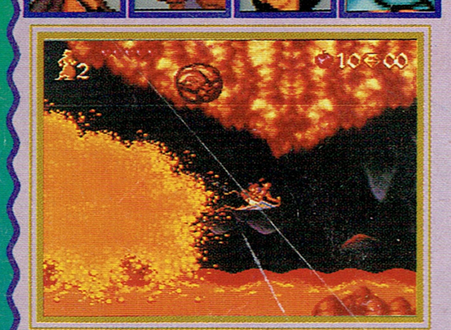


Escena 2





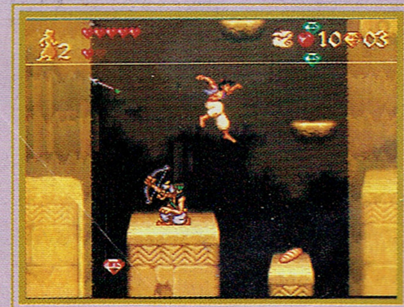
Escena 3

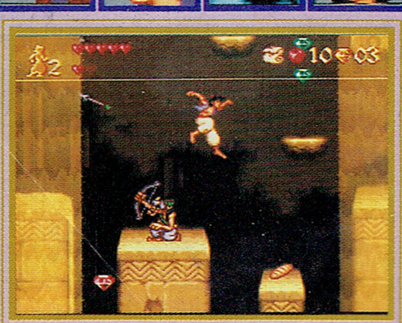


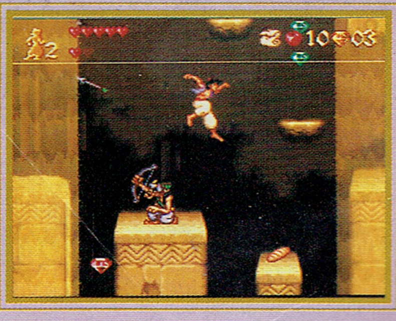
Escena 4

Escena 5









Escena 6





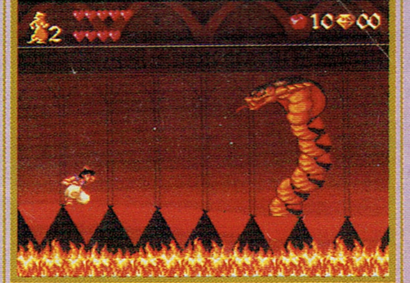


Escena 7

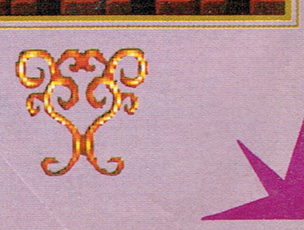


Escena 8











¿COMO PARTICIPAR?

• Contesta este cuestionario (con letra clara y legible) y envíalo a la dirección que aparece al reverso (puedes enviar una fotocopia si no deseas dañar tu revista).

• Entre los cuestionarios recibidos sortearemos 3 juegos top del momento: "KILLER INSTINCT", "MORTAL KOMBAT 3" y "YOSHI'S ISLAND -SUPER MARIO WORLD 2".

• El nombre de los ganadores será publicado en Revista Club Nintendo y se les avisará telefónicamente. ¡Apúrate, los cuestionarios se recibirán hasta el día 5 de Enero!

¡SORTEO! 10 DE ENERO DE 1996

DATOS PERSONALES

NOMBRE COMPLETO ______ EDAD ______

DIRECCION ______ CIUDAD ______

PROVINCIA ______ TELEFONO ______

ESTABLECIMIENTO EN EL QUE ESTUDIAS Y DIRECCION ______

CUESTIONARIO

• **ESTE EJEMPLAR DE REVISTA CLUB NINTENDO QUE TIENES...** ¿LO COMPRASTE TU? ☐ ¿LO COMPRASTE ENTRE 2 ó + AMIGOS? ☐
¿TE LO REGALARON? ☐ ¿PAPA? ☐ ¿MAMA? ☐ ¿OTRO? ☐ ¿QUIEN? ______

• **¿TIENES CONSOLA DE VIDEOJUEGOS?** SI ☐ NO ☐ ¿CUAL (es) 8 bits ☐ 16 bits ☐ Game Boy ☐ ¿Qué marca? ______

• **¿QUE OTRA CONSOLA QUISIERAS TENER EN EL FUTURO?** ______

• **¿QUE JUEGOS TIENES?** (POR FAVOR DETALLA) ______

• **¿CUALES SON LOS JUEGOS QUE MAS TE GUSTARIA TENER AHORA?** ______

• **LA VEZ ANTERIOR QUE LEISTE REVISTA CLUB NINTENDO, ESE EJEMPLAR...** ¿LO COMPRASTE TU? ☐ ¿LO COMPRASTE ENTRE 2 ó + AMIGOS? ☐
¿TE LO PRESTARON? ☐ ¿TE LO REGALARON? SI ☐ NO ☐ ¿QUIEN? ______
TE LLEGO DE OTRA MANERA, ¿CUAL? ______

• **LAS SECCIONES DE REVISTA CLUB NINTENDO QUE MAS TE GUSTAN SON:** ______

• **LAS SECCIONES DE REVISTA CLUB NINTENDO QUE MENOS TE GUSTAN SON:** ______

• **¿DONDE COMPRASTE LA REVISTA LA ULTIMA VEZ?** KIOSCO ☐ SUPERMERCADO ☐ OTRO ¿DONDE? ______

• **¿A QUE OTRA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE HAS LEIDO SE PARECE MAS REVISTA CLUB NINTENDO?** ______

• **¿TE GUSTO ESA REVISTA?** SI ☐ NO ☐ ¿POR QUE? ______

• **¿REVISTA CLUB NINTENDO ES MEJOR** ☐ **O PEOR** ☐ **QUE ESA REVISTA?** ¿POR QUE? ______

• **SI TU LE PUSIERAS NOTA DEL 1 AL 10** (10 ES LA MAXIMA, 5 ES REGULAR) **A REVISTA CLUB NINTENDO, ¿CUAL LE PONDRIAS?** ______

• **¿QUE NOTA LE PONDRIAS A LA OTRA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE MENCIONASTE ANTERIORMENTE?** ______

• **¿COMO OBTIENES LOS JUEGOS?** ¿LOS COMPRAS? ☐ ¿TE LOS PRESTAN? ☐
¿LOS INTERCAMBIAS CON AMIGOS? ☐ ¿LOS ARRIENDAS? ☐ ¿DONDE? ______

• **LA ULTIMA VEZ QUE JUGASTE, EL JUEGO ERA:** COMPRADO ☐ ARRENDADO ☐ PRESTADO ☐ OTRO ☐ ¿CUAL? ______

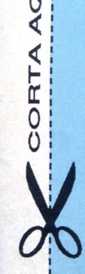
• **¿CONOCES EL SELLO DE GARANTIA DE "NINTENDO CHILE"?** SI ☐ NO ☐ **¿LO EXIGES EN TUS COMPRAS DE PRODUCTOS NINTENDO?** SI ☐ NO ☐

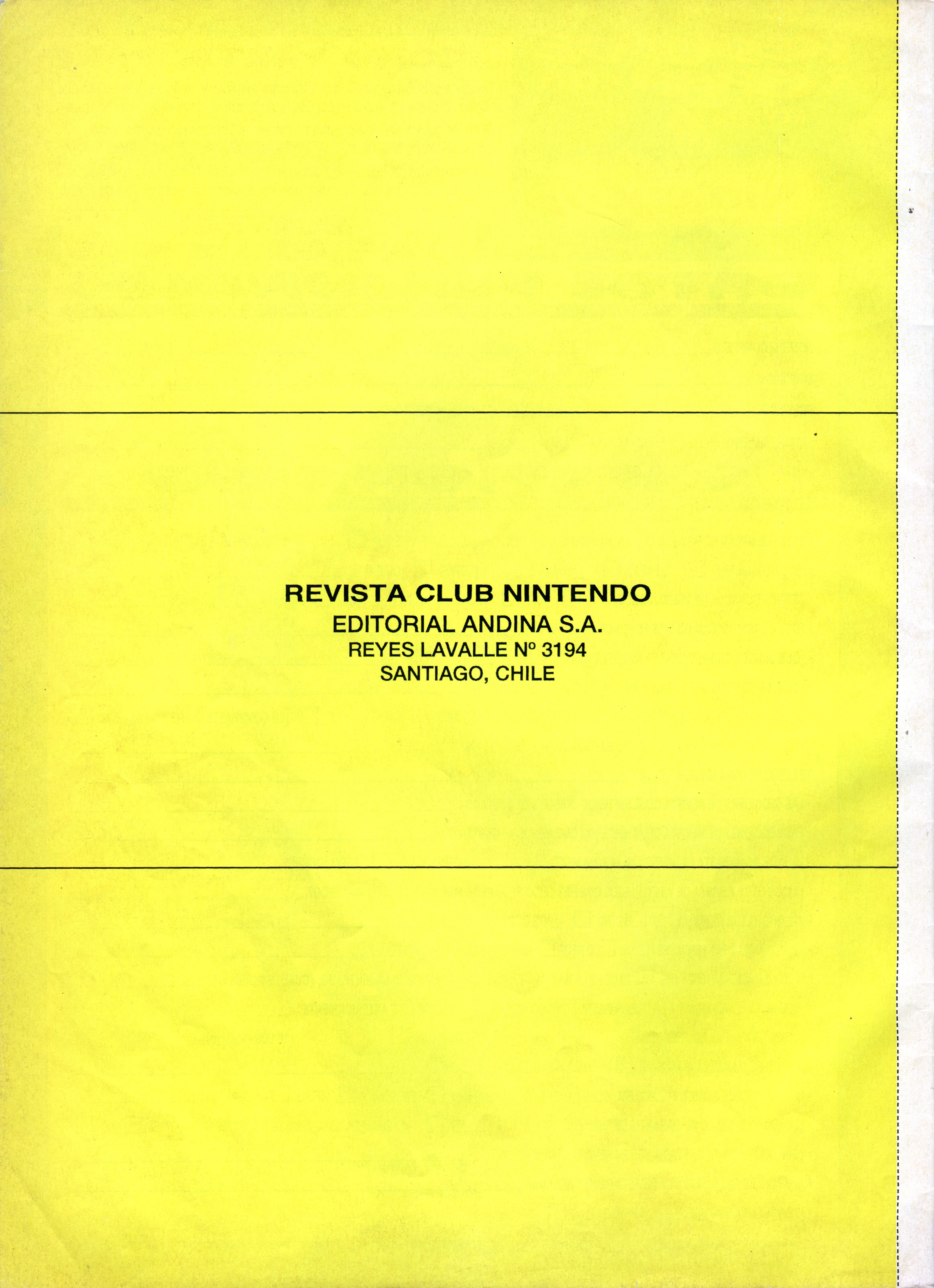
• **¿QUE SORPRESA TE GUSTARIA VER EN REVISTA CLUB NINTENDO?** ______

• **¿QUE CREES QUE LE FALTA A REVISTA CLUB NINTENDO?** ______

• **¿TE GUSTARIA SUSCRIBIRTE A LA REVISTA?** SI ☐ NO ☐

SOLO VALIDO EN CHILE

CORTA AQUI




REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO, CHILE


CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!


CLASIFICADOS


FIXION
TENEMOS EL PRECIO MAS BARATO DEL PAIS
I. SUPERSTAR SOCCER 2
DONKEY KONG 2
MORTAL KOMBAT 3
EARTHWORM JIM 2
KILLER INSTINCT, ETC.
¡LLAMANOS ANTES DE COMPRAR TU JUEGO SUPERNINTENDO!
RAPIDOS ENVIOS A TODAS PARTES (24 HRS.)
FONOVENTA: 2116196 - FAX: 2110687 SANTIAGO.


CLASIFICADOS
CLUB
Nintendo®


FAMY
Un mundo en Video Juegos
DE TODO EN
EQUIPOS
CARTRIDGES
COMPONENTES PARA
TV VIDEO JUEGO
ARRIENDOS - VENTAS
SERVICIO TECNICO
IRARRAZAVAL 2159
FONOS: 3411458 - 3417107 - 2044893
NINTENDO®



Para poder ganar el título de la NBA debes derrotar a los 27 equipos que la conforman, lo bueno de este juego con opción de password personalizado es que te da mayor gusto cuando lo haces por tus propios méritos pero si a ti no te importa obtener un poco de ayuda aquí te damos todos los passwords desde un juego ganado hasta los 27, para poder hacer funcionar los passwords, debes poner las iniciales AXY

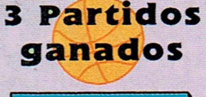
1 Partido ganado



2 Partidos ganados



3 Partidos ganados





4 Partidos ganados



5 Partidos ganados



6 Partidos ganados



7 Partidos ganados



8 Partidos ganados



9 Partidos ganados



10 Partidos ganados



11 Partidos ganados



12 Partidos ganados



13 Partidos ganados



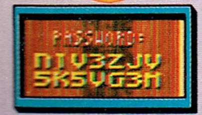
14 Partidos ganados



15 Partidos ganados



16 Partidos ganados



17 Partidos ganados



18 Partidos ganados



19 Partidos ganados



20 Partidos ganados



21 Partidos ganados



22 Partidos ganados



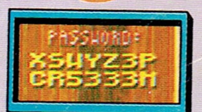
23 Partidos ganados



24 Partidos ganados



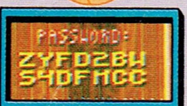
25 Partidos ganados



26 Partidos ganados



27 Partidos ganados



CLUB Nintendo® RESPONDE

NINTENDO ULTRA 64

¿Qué sucede con la salida del Nintendo Ultra 64?

ALVARO VILCHEZ S., Chile

Estimado amigo, realmente tu carta nos muestra que estás bastante molesto con el retraso del NU64, lo cual es muy comprensible, pues tener que esperar hasta abril de 1996, es un poco desagradable. Ahora, tal como lo hemos dicho en ocasiones anteriores, Nintendo es muy cauteloso en cuanto a nuevos lanzamientos se refiere, pues calcula hasta el último detalle, y es por esta razón (quizás, la más importante) que ha retrasado la salida del Nintendo Ultra 64 versión casera. Debes tomar en cuenta los comentarios que se han hecho sobre la versión de Killer Instinct para esta nueva consola: mejorías en los gráficos, sonido excelente, etc. Por lo tanto, te aconsejamos que no te molestes tanto, las medidas tomadas al respecto, no han sido para esto, si no todo lo contrario, asegurarte de que el Nintendo Ultra 64 no tendrá oponente alguno en ninguna de sus formas.

RYO

KILLER INSTINCT

¿Qué otro juego se espera para el Nintendo Ultra 64?

***ALEJANDRO VASQUEZ COLOMA**, Argentina*

Quizás uno de los títulos que más llamará la atención este próximo año para el NU64, será "Killer Instinct 2". ¡Sí!, como lo leíste, "Killer Instinct 2" es ya casi un hecho y aunque hasta el momento no existen imágenes, te podemos asegurar que será todo un suceso, tanto más que la actual versión en circulación para arcadias. "Killer Instinct" es solo una excelente muestra de lo que puede desarrollar el NU64. Al imaginarse "Killer Instinct 2" en combinación con el Nintendo Ultra 64, no vemos límites de programación. Sabemos que probablemente este título acompañe durante abril del 1996 el lanzamiento del nuevo sistema de Nintendo. Esperamos que así sea, y paciencia, que la revolución Nintendo ya viene.

RYO

ALADDIN

¿Me pueden dar información sobre el juego "Aladdin" de Game Boy?

***ROBERTO ANDRADE MORALES**, Chile*

Lo primero que debo hacer, es agradecerte tu carta a ti y a todos los fieles lectores que como tú, nos han tenido siempre presentes.

Ahora, con respecto a la pregunta, te puedo decir que este juego llamado "Disney´s Aladdin", elaborado y producido por Virgin Interactive y con 2 megabits, tiene buenos gráficos similares a los de la versión de Super NES, lo cual es una buena característica. "Disney´s Aladdin" tiene bastante variedad en la acción en todos los niveles. Aunque su movilidad es un poco lenta (comparada con la de Super NES), te tendrá siempre muy atento a todos los peligros que te esperan en tu recorrido por esta aventura. Como dato importante, te diré que este juego se ve muy bien al disponer del adaptador Super Game Boy.

RYO

MENTIRA

Un amigo me contó que tenía un juego para Super NES(con sello original), el cual tenía escenas de sexo. ¿Es verdad?

MARCELO RIVAS WALTERIO, Argentina

¿Cómo es posible que te hayan mentido acerca de algo así?, Nintendo por ningun motivo autorizaría juegos en los cuales se hiciera alución al tema y otros que atentaran contra la educación de los niños. Ya hubo hace tiempo atrás polémica con el asunto de la violencia en los títulos de pelea y se tomaron las medidas correspondintes para prohibir la venta a menores y a los que no cuenten con supervición de sus padres. El otro problema se suscitó cuando se alegó que el jugar videos producía epilepsia, cosa que tambien tuvo explicación demostrando que existen niños que sufren un tipo de este mal que es gatillado por el destello constante de luces. Entonces, después de leer este comentario, ¿tienes duda de que Nintendo se prestaría para producir o permitir algo por el estilo?

Ahora, lo que te queda, es que cuando escuches comentarios parecidos a los que te dio tu amigo, hagas oídos sordos.

RYO

SUPER METROID

Luego de que apareció el Curso Nintensivo de Super Metroid, me dediqué a jugar en el archivo "Samus B", vencí a la Madre Cerebro y pensé que podría partir de cero para hacer el mejor final, pero resulta que todo quedó grabado y cuando elijo a "Samus B" me deja en el último "Save" que hice en Tourian, antes de vencer a la Madre Cerebro, ¿qué pasó?, ¿qué puedo hacer para partir de cero?, ¿qué es Data Copy Mode y Data Clear Mode?, ¿para qué sirven?

MARIA SOLEDAD RODRIGUEZ
Argentina

La única forma de partir de cero en un archivo ya ocupado, es borrando dicho archivo, y para esto debes ocupar la opción "Data Clear Mode", señalando cuál archivo deseas borrar, en tu caso, "Samus B". "Data Copy Mode" sirve para copiar archivos, es decir, si por ejemplo quisieras que "Samus A" tuviera la misma información grabada que "Samus B", copias el anterior.

FOX

DRAGON BALLZ

Les escribo para preguntarles si saben algo nuevo sobre este título para Super NES.

ANTONIO VALDES, Chile

Sí, algo nuevo tenemos. Nos hemos enterado de que pronto comenzará a pasarse la serie de dibujos animados "Dragon Ball Z" en las pantallas de los Estados Unidos, lo cual sin duda alguna, hará que esta serie se haga popular, y es muy probable que entonces, más de alguién se interese en adaptar la versión de videojuego existente al Super NES.

¡Paciencia!

FOX

NES

Quisiera saber si existe algún videojuego de Wolverine y Mortal Kombat para el NES.

MANUEL DARDON, Guatemala

En el año 1991 apareció el juego "Wolverine" para NES de manos de LJN. En éste, nuestro súper amigo, tiene que luchar contra Sabretooth y Magneto, contando con la ayuda, por supuesto, de sus amigos X-MEN durante el juego. Este es un buen título para el formato NES y te recomendamos que lo juegues, sólo si logras encontrarlo en alguna parte. "Mortal Kombat" no ha sido ni será editado para este sistema (por razones obvias), por lo menos el original. Los juegos truchos no merecen consideraciones.

FOX

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

¡...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO!



INFORMACION SUPERNESESARIA

• DRACULA X • INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE
• WWF WRESTLEMANIA • SCOOBY DOO • SPAWN

GAME VISTAZO A:
NFL QUARTERBACK CLUB

MARIADOS
CHRONO TRIGGER

TIPS
YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO WORLD 2

FINALES
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

ADEMAS, MUCHA INFORMACION SOBRE EL NINTENDO ULTRA 64, MEGA MAN X3 Y MEGA MAN ARCADE



Y NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



FULGORE
Anda Suelto
Nintendo
GAME BOY
KILLER INSTINCT
KILLER INSTINCT HA SACADO SU CARTRIDGE PARA GAMEBOY, PARA QUE JUEGUES EN TODAS PARTES. REPARTO COMPLETO DE LUCHADORES, EL MISMO QUE EN LA SALA DE JUEGOS O SNES.
TODAS LAS MOVIDAS SECRETAS, COMBO BREAKERS, FATILITY, ETC.
SI NO TIENES EL SELLO
¡Exige tu sello!
GARANTIA
Nintendo
CHILE
H. BRIONES COMERCIAL S.A.
NO TIENES TU PREMIO
PARTICIPA EN LA PROMOCION NINTENDO CHILE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Puerto Grafico